

別冊popcom

★こりゃおもしろい／役に立つ／

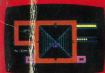
# プログラム マガジン



# PC

シリーズ用

PC-6001,6001mkII,PC-8001,8001mkII,PC-8801,PC-8801mkII用



PCシリーズ用の  
最新おもしろソフトが26本!

たしかな技術で世界をもつ

**NEC**

# 読み切れれば、

ベストセラー機PC-8001の後継パソコンPC-8001mkII。どんなところがパワーアップしたのか、どんな面白い使い方ができそうか、そしてどこまでビジネスに使いこなせるか……まずは読み通してみませんか。

どのパソコンよりもソフトが充実したパソコンだ。

ベストセラーマシンPC-8001に蓄積された膨大なソフトを活用できます。ゲームの種類だけでも無数にあるし、経営・財務・販売などの業務用ソフトもビジネスを細部までカバー。NECからは、オペレーティングシステムCP/M\*、日本語ワードプロセッサPS80-1012-2Wなど基

本的なソフトを提供してお役に立てています。次々と開発される新しい市販ソフトの情報にもご注目を。

ハードウェアの充実ぶりを考えるとこの価格は画期的だ。

標準でも64Kバイトのメモリ、高度なグラフィック機能、各種インターフェースの標準装備、60種類にも及ぶ充実した周辺機器群。これだけのパワーをもったハードウェアが、123,000円ならば、まさに画期的です。

PC-8000シリーズ  
**PC-8001mkII本体**  
好評発売中 (本体標準価格) **123,000円**

周辺機器の種類が豊富だから、多彩なシステムが作れる。

プリンタだけでなく、サーマルプリンタ、熱転写プリンタ、ドットマトリックスプリンタ(9ピン、18ピン、24ピン)、カラープロッタプリンタと多彩。ディスプレイ装置も豊富にそろう。外部記憶装置もデータレコーダから8インチ・フロッピーディスクユニットまで自由に選べます。さらに、音声録音再生ボード・音声認識ボードのような先端技術を手軽に

使える周辺機器まであるので、データやプログラムを音声入力するなど工夫しだいでユニークなシステムが可能です。

メモリが大きくなって、大きな仕事もゆうゆうこなす。

RAM64Kバイトが本体に実装済み。メモリを大量に使う計算・処理をらくにこなします。また、CP/M\*などの各種OS(オペレーティングシステム)も使えるようになりました。このためFORTRAN(科学技術計算向き)、COBOL(事務処理向き)などの各種高級言語や、その言語でつくられたアプリケーションソフトが利用でき、パソコンの活用範囲もグンと広がるというわけです。

\*CP/Mはデジタルリサーチ社の登録商標です。

ビジネス仕様のハンディパソコン

**PC-2000シリーズ**

A4サイズのビジネスパソコン

**PC-8200シリーズ**

オフィスの中核16ビット

**PC-9800シリーズ**

家族で楽しむやさしいパソコン

**PC-6000シリーズ**

ソフトの数が違う、8ビットの最高機種

**PC-8800シリーズ**

最先端の機能をフル装備した16ビット

**PC-9801シリーズ**

たちまちホームワークプロ、フロッピー内蔵パソコン

**PC-6600シリーズ**

ワークスグループ、高計算ソフトも実装した16ビット

**PC-100シリーズ**

0.5インチ・LANシリーズが自慢の16ビット

**N5200 モデル05**

ソフト数多、高感度パソコン

**PC-8000シリーズ**

拡張性に富み、経路感覚抜群の16ビット

**PC-9800シリーズ**

**PC-8001mkII本体**

**PC-9801**

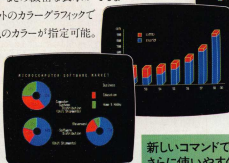


# パソコン博士。

なるほど、グラフィック機能が  
強力になった。

640×200ドットのグラフィック表示により、図形、グラフ、文字などの緻密な表示ができます。320×200ドットのカラーグラフィックではドットごとに4色のカラーが指定可能。また、テキスト画面とグラフィック画面の情報が別々に記憶

されるので、2つの画面を重ね合わせることができ、いろいろ工夫して楽しめ



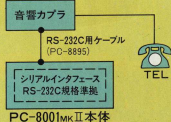
新しいコマンドでN-BASICが  
さらに使いやすくなった。

PC-8001ですでに使いやすさに定評あるN-BASIC。これに、強力なグラフィック命令、8インチフロッピーディスクをサポートする命令、漢字を使うための命令を加え、

さらに機能を充実させたのがN80-BASICです。PC-8001mkIIの高性能を最大限引き出し、しかも扱いやすいものになっていますから、もちろんパワー・オン・BASIC(電源と同時に作動)です。

各種インタフェース標準装備で、  
初めから拡張性が考えられている。

パソコンと外部機器の伸をとりもつインタフェース。PC-8001mkIIは、オーディオカセットインタフェース、ミニフロッピーディスクインタフェース、プリンタインタフェースを標準装備。この他に音響ケーブルなどを接続して通信に多用するシリアルインタフェースを実装しています。使う身になって、十分な拡張性をもたせました。



(例)音響ケーブルの接続図

漢字ROMボードで、  
日本語を使うのも簡単になった。

漢字ROMボード(オプション)によってJIS第1水準の漢字(2,965種)・非漢字(885種)が使えます。たとえば教育漢字は881文字です。すから、ワープロとして使ってもほとんど不自由はありません。1画面に400字詰め原稿用紙1枚分(40文字×10行)がまるまる表示できます。



ひとりひとりに応えます。  
**NECのパソコンファミリー** 100%実績 No.1

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター 〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル) ☎(03)452-8000(代)

# オリジナルプログラム決定版

PCシリーズ用の未発表オリジナルプログラムを一挙に26本紹介しよう。ゲームから実用、学習まで、すべて選びぬかれたすぐれたプログラムなのだ！

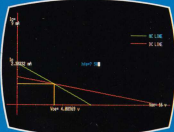
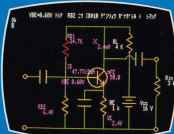
# PAIR GATHER

PC-8801



# トランジスタ回路の バイアス設計 プログラム

PC-8001km II



PC-8001



PC-8001



## UP-UP

PC-8001km II



カブ

PC-8001



## セレクト5

PC-8001



## カリフォルニアレーシング

PC-8001



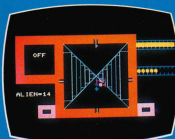
## ESCAPE LAND

PC-8001



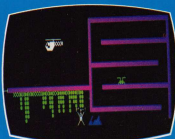
## PANIC IN MAZE

PC-8001



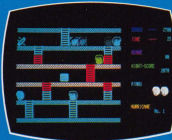
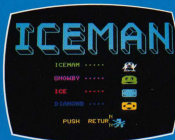
## うる星やつら

台風は楽し PC-8001+PCG



## ICE MAN

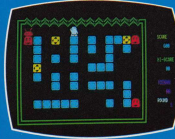
PC-8001+PCG



## うる星やつら

オンリーユー

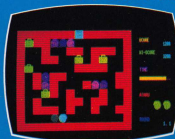
PC-8001+PCG



## うる星やつら

リアルタイムアドベンチャー

PC-8001+PCG





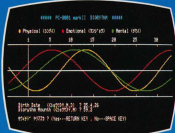
## サーチライト

PC-8001



## バイオリズム

PC-8001km II



## Magic

PC-6001



## バス旅行

PC-6001



## 花の恋占い

PC-6001



## イルーシス

PC-6001



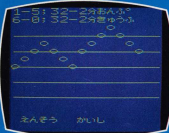
## 福笑い

PC-6001



## Doremi

PC-6001



## タートル

PC-6001

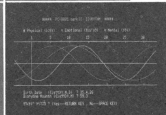
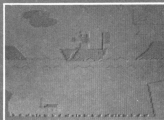


別冊 POPCOM プログラムマガジン

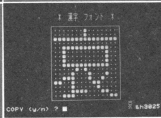
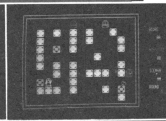
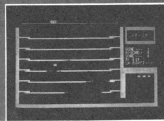
P

ROGRAM

MAGAZINE



PC  
シリーズ用





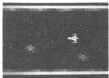
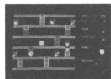
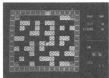
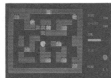
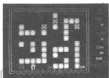

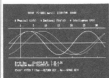
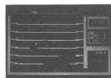
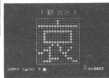

PC.6001,6001mk III,8001,8001mk III,8801,8801mk III

# 別冊POPCOMプログラムマガジン

## CONTENTS

	①福笑い PC-6001 (ROM&RAM/パック) — 10	
	②タートル PC-6001 — 17	
	③花の恋占い PC-6001 — 21	
	④バス旅行 PC-6001 — 24	
	⑤Doremi PC-6001 (32K) — 26	
	⑥Magic PC-6001 — 29	
	⑦イルーシス PC-6001 (32K) — 33	
	⑧火星探険 PC-8001 — 39	
	⑨検索プログラム PC-8001 — 42	
	⑩カブ PC-8001 — 44	
	⑪軍事将棋 PC-8001 (64K) — 54	
	⑫ESCAPE LAND PC-8001 — 64	
	⑬PANIC IN MAZE PC-8001 — 69	
	⑭カリフォルニアレーシング PC-8001 — 78	



	⑮サーチライト PC-8001	84	
	⑯スクリーンコピー PC-8001	88	
	⑰セレクト5 PC-8001 (32K)	90	
	⑱うる星やつら 台風は来し PC-8001 + PCG	100	
	⑲うる星やつら オンリーユー PC-8001 + PCG	105	
	⑳うる星やつら リアルタイム アドベンチャー PC-8001 + PCG	108	
	㉑アイスマン PC-8001 + PCG	112	
	㉒トランジスタ回路の バイアス設計プログラム PC-8001mk II	116	
	㉓バイオリズム PC-8001mk II	118	
	㉔アップアップ PC-8001mk II	120	
	㉕漢字フォント PC-8801 + 漢字ROM	124	
	㉖ペアギャザー PC-8801	127	

マシン語の入力、セーブ  
ロードのしかた 132

①ふくわらい

②タートル

③花の恋占い

④バス旅行

⑤Doremi

⑥Magic

⑦イラスト

⑧火星探検

⑨検索プログラム

⑩カブ

⑪軍事将棋

⑫ESCAPE LAND

⑬PANIC IN MAZE

⑭カリフォルニア  
レーシング

⑮サーチライト

⑯スクリーンコピー

⑰セレクト5

⑱うる星やつら  
台風は来し

⑲うる星やつら  
オンリーユー

⑳うる星やつら  
リアルタイム  
アドベンチャー

㉑ICE MAN

㉒トランジスタ回路の  
バイアス設計プログラム

㉓バイオリズム

㉔UP-UP

㉕漢字フォント

㉖PAIR GATHER



# 福笑い

PC-6001(ROM&RAMパック)

金子 正

## 福笑いとは？

お正月の代表的な遊びである福笑い、コンピュータゲームになりました。福笑いとは、おたふくの顔の中に、まゆ毛、目、鼻、口を1つずつ置いてゆくという遊びで、ふつう目かくしをして行います。そのため、この世のものと思えないような顔ができあがることも、ままあるわけです。「笑う門には福来たる」ということわざがありますが、できあがった顔を見て、おもしろく笑ってしまうというわけで、「福笑い」となるわけです。

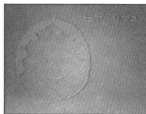
## 遊び方

本体のほかに、ROM/RAMカートリッジとジョイスティックが必要です。ページは2を指定してください。

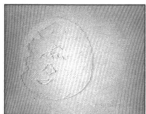
RUNでゲーム開始すると、ゲームの難易度を聞いてきますので、1(やさしい)か2(むずかしい)を入力します。すると画面のページが変わり、おたふくの顔を描きはじめます。やさしい場合もむずかしい場合も基本的な操作法は同じで、顔の右側に、まゆ毛、目、鼻、口が1つずつ表示されるので、表示が終わるたびにRETURNキーをおすと、移動させる顔の部分が、「■」に変わります。ジョイスティックを使っ

て移動させると、やがてマークが見えなくなります。適当と思う所でスペースキーをおすと、移動させた顔の部分が表示されます。目かくしのかわりに、「■」マークが見えなくなる所が、このプログラムのミソです。ここが勘の良さの見せ所というわけです。むずかしいほうは、さらに顔の部分の角度も変化させなければなりません。角度は45

度単位に8方向に変えられます。トリガーボタンをおして、スティックを4に傾けると時計回りに回転します。トリガーボタンをおして、スティックを2に傾けると反時計回りに回転します。90度回転するには、同じ動作を2回くり返せばよいわけです。回転させたあとは、やさしいほうと同じように移動させます。



「おたふくの顔ができた  
らゲームスタートだ」



「目、鼻、口、まゆ毛を  
正しく置けるかな？」

## リスト1 福笑い

```
1 REM **7クワイ** by m.k
10 SCREEN 1,1,1:CLS
15 DIM E(510),F(510),D(510),G(8),H(8)
25 LOCATE3,1:PRINT"10 ヒョウ マツ"
27 RESTORE 7750
28 FORI=1 TO 203
29 IF I=250RI=900RI=147THEN32
31 READ E(2*I-1),E(2*I)
32 NEXT I
35 LOCATE3,1:PRINT"
38 SCREEN 2,2,2:COLOR0,1,1:CLS
40 CONSOLE,,0:H3=0
50 LINE(9,58)-(9,63)
60 LINE(27,18)-(27,20)
70 LINE(27,35)-(30,50)
80 LINE(27,50)-(27,60)
95 LINE(40,59)-(40,61)
```

```

100 LINE(70,18)-(60,40):LINE-(70,63)
115 LINE(110,18)-(110,60)
118 LINE(100,24)-(120,24):LINE-(100,60)
125 LINE (100,30)-(130,30)
130 LINE(130,30)-(130,60)
135 LINE(170,18)-(170,21)
140 LINE(155,30)-(155,40):LINE-(182,40)
150 LINE-(182,60)
155 LINE(207,35)-(207,50)
160 LINE(230,40)-(230,60)
165 GOSUB 2800
200 LOCATE2,7
210 PRINT"menu";"  ";"(1)";"*****サライ ハ"アイ"
220 LOCATE 8,8
230 PRINT"(2)*****ムス"カライ ハ"アイ"
240 LOCATE2,10
250 PRINT"アビ"カタ***ヒタ"リマ(イカト"ワヨウ)---"
260 LOCATE10,11
270 PRINT"return+--->joystick"ヨウサ"
280 LOCATE10,12
290 PRINT"--->space+-"
780 LOCATE10,14
790 PRINT"hit 1 or 2 ?"
795 IF H3=10 THEN 800
796 H3=H3+1
797 GOTO 200
800 W$=INKEY$:IF W$="" THEN 800
810 IF W$="1" OR W$="2" THEN 1000
830 GOTO 800
1000 SCREEN 3,2,COLOR1,2,1:CLS
1015 F1=50:F2=50:F3=50:F4=50:F5=50:F6=50
1018 RESTORE7000
1020 FOR I=1 TO 463
1030 READ X,Y
1060 PSET(90+X,96-Y):PSET(90-X,96-Y)
1070 NEXT I
1140 PAINT(70,41),1,1
1142 B1=45:GOSUB1150
1144 G1=1:B1=45:GOSUB1150
1146 B1=109:GOSUB1150
1148 G1=1:B1=109:GOSUB1150
1149 GOTO 1270
1150 FOR M=0 TO 12 STEP 2
1155 FOR H2=0 TO 6-M/2
1157 IF G1=1 THEN 1162
1160 PSET(B1+M+4*H2,126-M),4
1161 GOTO 1165
1162 PSET(B1+M+4*H2,126+M),4
1165 NEXT H2
1170 NEXT M
1175 G1=0:RETURN
1270 COLOR 2:PAINT(80,53),1,1:PAINT(100,53),1,1
1320 COLOR 3:LOCATE9,2:PRINT"ヒタ"リマ"
1650 E1=5:A1=0:C1=1:U=0:V=0:A=1:B=24:GOSUB 3000
1652 E1=6:A1=0:Z1=0:U=0:V=0:C1=-1:A=1:B=24:GOSUB 3000
1900 LOCATE10,2:COLOR3:PRINT"ヒタ"リム"
1990 A1=0:E1=1:Z1=0:U=0:V=0:C1=1:A=26:B=89:GOSUB 3000
1992 A1=0:E1=2:Z1=0:U=0:V=0:C1=-1:A=26:B=89:GOSUB 3000
2275 A1=0:Z1=0:E1=3:U=0:V=0:C1=1:A=91:B=146:GOSUB 3000
2600 A1=0:Z1=0:E1=4:U=0:V=0:C1=1:A=148:B=203 :GOSUB 3000
2700 IF ABS(G(1)-66)<=4 AND ABS(H(1)-83)<=4 THEN 2715
2712 GOTO 2850

```

リスト続く



```

2715 IF ABS(G(2)-114)<=4 AND ABS(H(2)-83)<=4 THEN 2720
2717 GOTO 2850
2720 IF ABS(G(3)-64)<=4 AND ABS(H(3)-94)<=4 THEN 2725
2722 GOTO 2850
2725 IF ABS(G(4)-114)<=4 AND ABS(H(4)-94)<=4 THEN 2727
2726 GOTO 2850
2727 IF ABS(G(5)-90)<=4 AND ABS(H(5)-111)<=4 THEN 2732
2730 GOTO 2850
2732 IF ABS(G(6)-90)<=4 AND ABS(H(6)-132)<=4 THEN 2737
2735 GOTO 2850
2737 IF W$='1' THEN GOSUB2800:GOTO 2900
2738 IF F1+U1=0 OR F1+U1=8 THEN 2740
2739 GOTO 2850
2740 IF F2+U2=0 OR F2+U2=8 THEN 2742
2741 GOTO 2850
2742 IF F3+U3=0 OR F3+U3=8 THEN 2744
2743 GOTO 2850
2744 IF F4+U4=0 OR F4+U4=8 THEN 2746
2745 GOTO 2850
2746 IF F5+U5=0 OR F5+U5=8 THEN 2748
2747 GOTO 2850
2748 IF F6+U6=0 OR F6+U6=8 THEN 2750
2749 GOTO 2850
2750 GOSUB2800:GOSUB2808:GOTO 2900
2800 A$='t240s11m10000o4g4o5c4e4g4g8g8g4e4e8e8e4c4e4c4o4g1'
2802 B$='t240s11m10000o4e4g4o5c4e4e8e8e4c4c8c8c4o4g4o5c4o4g4e1'
2804 C$='t240s11m10000o4c4e4g4o5c4c8c8c4o4g4g8g8g4e4g4e4c1'
2806 PLAY A$,B$,C$
2808 A$='o4g4o5c4e4g4g8g8g4g4e4c4o4g4g8g8g4o5c1'
2810 B$='o4e4g4o5c4e4e8e8e4e4c4o4g4e4e8e8e4g1'
2812 C$='o4c4e4g4o5c4c8c8c4c4o4g4e4c4c8c8c4e1'
2814 PLAY A$,B$,C$
2816 RETURN
2850 FOR I=1 TO 3000 :NEXT I
2900 GOTO 1000
3000 IF W$='2' THEN 3500
3005 L1=0:L2=1:J=50:KA=C1:KB=0
3010 FOR I=A TO B
3015 F(2*I-1)=KA*E(2*I-1)+L1*E(2*I)
3017 F(2*I)=KB*E(2*I-1)+L2*E(2*I)
3032 IF I<>A THEN 3035
3033 GOTO 3040
3035 IF I=10RI=26OR I=74 ORI=91 OR I=145 OR I=146 OR I=148 THEN 3040
3037 GOTO 3045
3040 COLOR 3:PSET(F(2*I-1)+210,J-F(2*I))
3042 GOTO 3050
3045 LINE -(F(2*I-1)+210,J-F(2*I))
3050 NEXT I
3060 IF E1=1 OR E1=2 THEN 3090
3070 IF E1=4 THEN 3120
3080 GOTO 3127
3090 E(501)=(F(149)+F(169))/2:E(502)=(F(150)+F(170))/2
3100 PAINT (E(501)+210,J-E(502)),3,3
3102 COLOR2:PSET((F(161)+F(173))/2+210,J-(F(162)+F(174))/2)
3105 GOTO 3127
3120 PAINT(210,J),4,3
3123 E(503)=(F(301)+F(345))/2:E(504)=(F(302)+F(346))/2
3124 E(505)=(F(357)+F(401))/2:E(506)=(F(358)+F(402))/2
3125 COLOR2:LINE(F(503)+210,J-F(504))-(F(505)+210,J-F(506))
3127 N1$=INKEY$
3129 IF E1=5 THEN 3133
3130 IF E1=1 THEN 3139
3131 GOTO 3140

```

```

3133 LOCATE 9,2:COLOR2: PRINT"ヒタ"リマ"
3135 LINE(53,76)-(127,106),,BF
3136 LINE(53,76)-(127,106),,BF
3137 LINE(73,105)-(107,136),,BF
3138 GOTO 3140
3139 LOCATE10,2:COLOR2:PRINT"ヒタ"リメ"
3140 IF N1$=CHR$(13) THEN GOSUB3700:GOTO 3170
3150 GOTO 3127
3170 COLOR2:LINE(190,J-15)-(230,J+15),,BF
3190 COLOR3:LINE(208,J-2)-(212,J+2),,BF
3200 N2$=INKEY$
3205 IJ=STICK(1)
3210 IF N2$=CHR$(32) THEN 5200
3220 IF STRIG(1)=1 THEN4000
3240 IF IJ=1 THEN X1=0:Y1=4:GOTO 5000
3250 IF IJ=2 THEN X1=4:Y1=4:GOTO 5000
3260 IF IJ=3 THEN X1=4:Y1=0:GOTO 5000
3270 IF IJ=4 THEN X1=4:Y1=-4:GOTO 5000
3280 IF IJ=5 THEN X1=0:Y1=-4:GOTO 5000
3290 IF IJ=6 THEN X1=-4:Y1=-4:GOTO 5000
3300 IF IJ=7 THEN X1=-4:Y1=0:GOTO 5000
3310 IF IJ=8 THEN X1=-4:Y1=4:GOTO 5000
3320 GOTO 3200
3500 J=50+INT(RND(1)*100)
3510 H=INT(RND(2)*7)+1
3511 IF E1=6 AND H=4 THEN 3510:IF E1=2 AND H=4 THEN 3510
3512 IF E1=5 THEN U1=H
3513 IF E1=6 THEN U2=H
3514 IF E1=1 THEN U3=H
3515 IF E1=2 THEN U4=H
3516 IF E1=3 THEN U5=H
3517 IF E1=4 THEN U6=H
3520 ON H GOTO 3585,3590,3600,3610,3620,3630,3640
3585 K1=0.71:L1=-0.71:K2=0.71:L2=0.71:KA=K1*C1:KB=K2*C1:GOTO 3010
3590 K1=0:L1=-1:K2=1:L2=0:KA=K1*C1:KB=K2*C1:GOTO 3010
3600 K1=-0.71:L1=-0.71:K2=0.71:L2=-0.71:KA=K1*C1:KB=K2*C1:GOTO 3010
3610 K1=-1:L1=0:K2=0:L2=-1:KA=K1*C1:KB=K2*C1:GOTO 3010
3620 K1=-0.71:L1=0.71:K2=-0.71:L2=0.71:KA=K1*C1:KB=K2*C1:GOTO 3010
3630 K1=0:L1=1:K2=-1:L2=0:KA=K1*C1:KB=K2*C1:GOTO 3010
3640 K1=0.71:L1=0.71:K2=-0.71:L2=0.71:KA=K1*C1:KB=K2*C1:GOTO 3010
3700 FOR JB=15 TO 0 STEP -1
3710 SOUND1,0:SOUND 3,55
3720 SOUND 8,JB
3730 NEXT JB
3740 RETURN
4000 REM
4010 IF STICK(1)=2 THEN A1=A1+1:GOSUB3700:GOTO 3200
4020 IF STICK(1)=4 THEN A1=A1-1:GOSUB3700:GOTO 3200
4027 N3$=INKEY$:IF N3$=CHR$(13) THEN 3200
4028 GOTO 4010
5000 REM
5010 U=X1+U:V=Y1+V
5012 IF U+210<9 OR U+210>246 THEN5017
5013 IF J-V<9 OR J-V>182 THEN 5017
5015 GOTO 5020
5017 COLOR2:LINE(U-X1+208,J-(V-Y1)-2)-(U-X1+212,J-(V-Y1)+2),,BF
5018 GOSUB 5080:RETURN
5020 IF Z1=1 THEN 3200
5040 COLOR2:LINE(U-X1+208,J-(V-Y1)-2)-(U-X1+212,J-(V-Y1)+2),,BF
5042 IF U+210<9 OR U+210>246 THEN GOSUB5080:RETURN
5043 IF J-V<9 OR J-V>182 THEN GOSUB5080:RETURN
5045 IF W$="1" THEN J1=170:GOTO 5048
5046 IF W$="2" THEN J1=INT(RND(3)*40)+170

```

リスト続く

```

5048 IF U+210<J1THEN Z1=1:GOTO 3200
5050 COLOR 3
5060 LINE(U+208,J-V-2)-(U+212,J-V+2),,BF
5070 GOTO 3200
5080 FOR JA=15 TO 0 STEP -1
5090 SOUND1,0:SOUND 3,55
5100 FOR I=1 TO 10:NEXT I
5110 SOUND8,JA
5120 NEXT JA
5130 RETURN
5200 FOR JC=15 TO 0 STEP -1
5210 SOUND 6,1:SOUND 3,55
5220 SOUND 9,JC
5230 FOR I=0 TO 5:NEXT I
5240 NEXT JC
5510 IF E1=5THEN G(1)=U+210:H(1)=J-V
5530 IF E1=6 THEN G(2)=U+210:H(2)=J-V
5550 IF E1=1THEN G(3)=U+210:H(3)=J-V
5570 IF E1=2 THEN G(4)=U+210:H(4)=J-V
5590 IF E1=3THEN G(5)=U+210:H(5)=J-V
5610 IF E1=4 THEN G(6)=U+210:H(6)=J-V
6007 IF U+210>=J1 AND U+210<=246 AND J-V>=9AND J-V<=182 THEN 6009
6008 GOTO 6010
6009 COLOR 2:LINE(U+208,J-2-V)-(U+212,J+2-V),,BF
6010 IF W$="2" THEN 6500
6011 K1=1:L1=0:K2=0:L2=1
6012 P1=0
6013 FOR I=A TO B
6017 D(2*I-1)=K1*F(2*I-1)+L1*F(2*I)+U+210
6020 D(2*I)=J-K2*F(2*I-1)-L2*F(2*I)-V
6030 IF D(2*I-1)<0 OR D(2*I-1)>255 THEN 6065
6035 IF D(2*I)<0 OR D(2*I)>191 THEN 6065
6038 P1=P1+1
6040 IF P1=10RI=10RI=260RI=740RI=910RI=1450RI=1460RI=148 THEN 6050
6044 GOTO 6051
6050 COLOR 3:PSET (D(2*I-1),D(2*I)):GOTO 6065
6051 LINE -(D(2*I-1),D(2*I))
6054 IF I<51 THEN 6065
6055 IF I=73 THEN GOSUB6000:GOTO 6065
6056 IF I=89 THEN GOSUB6010:GOTO 6065
6057 IF I=144 THEN GOSUB6020:GOTO 6065
6058 IF I=B THEN GOSUB6030
6065 NEXT I
6067 IF E1=5 ORE1=6THEN RETURN
6069 IF E1=1 ORE1=2THEN 6080
6071 IF E1=3 THEN 6105
6073 IF E1=4 THEN 6121
6080 E(501)=(D(149)+D(169))/2:E(502)=(D(150)+D(170))/2
6090 PAINT(E(501),E(502)),3,3
6092 COLOR2:PSET((D(161)+D(173))/2,(D(162)+D(174))/2)
6095 RETURN
6105 PAINT(U+210,J-V),2,3
6115 RETURN
6121 PAINT(210+U,J-V),4,3
6123 E(503)=(D(301)+D(345))/2:E(504)=(D(302)+D(346))/2
6124 E(505)=(D(357)+D(401))/2:E(506)=(D(358)+D(402))/2
6125 COLOR2:LINE(E(503),E(504))-(E(505),E(506))
6128 RETURN
6500 REM
6504 IF A1<0 AND -1*A1>=8THEN A1=-1*(-1*A1-8*INT(-1*A1/8)):GOTO 6512
6505 IF A1>=8 THEN A1=A1-8*INT(A1/8)
6512 IF E1=5 THEN F1=A1
6513 IF E1=6 THEN F2=A1

```



```

6514 IF E1=1 THEN F3=A1
6515 IF E1=2 THEN F4=A1
6516 IF E1=3 THEN F5=A1
6517 IF E1=4 THEN F6=A1
6520 IF A1=0 THEN 6011
6530 IF A1>0 THEN 6550
6540 IF A1<0 THEN A1=8+A1
6550 IF A1=1 THEN K1=0.71:L1=-0.71:K2=0.71:L2=0.71:GOTO 6012
6560 IF A1=2 THEN K1=0:L1=-1:K2=1:L2=0:GOTO 6012
6570 IF A1=3 THEN K1=-0.71:L1=-0.71:K2=0.71:L2=-0.71:GOTO 6012
6580 IF A1=4 THEN K1=-1:L1=0:K2=0 :L2=-1:GOTO 6012
6590 IF A1=5 THEN K1=-0.71:L1=0.71:K2=-0.71:L2=-0.71:GOTO 6012
6600 IF A1=6 THEN K1=0:L1=1:K2=-1:L2=0 :GOTO 6012
6610 IF A1=7 THEN K1=0.71:L1=0.71:K2=-0.71:L2=0.71:GOTO 6012
6800 LINE(D(51),D(52))-D(145),D(146)):PAINT(U+210,J-V),2,3
6805 RETURN
6810 LINE(D(147),D(148))-D(177),D(178))
6815 RETURN
6820 LINE(D(181),D(182))-D(287),D(288))
6825 RETURN
6830 LINE(D(2*A-1),D(2*A))-D(2*B-1),D(2*B))
6835 RETURN
7000 DATA 0,67,-1,67,-2,67,-3,66,-4,66,-5,66,-6,66,-7,66
7010 DATA -8,66,-9,65,-10,65,-11,65,-12,64,-13,64,-14,64,-15,63
7020 DATA -16,63,-17,63,-18,63,-19,62,-20,62,-21,62,-22,61,-23,62
7030 DATA -24,60,-25,60,-26,59,-27,59,-28,58,-29,58,-30,58,-31,57
7040 DATA -32,57,-33,56,-34,55,-35,55,-36,54,-37,53,-38,52,-39,52
7050 DATA -40,51,-40,50,-41,49,-42,48,-43,47,-44,46,-45,45,-46,44
7060 DATA -47,43,-48,42,-48,41,-49,40,-50,39,-50,38,-51,37
7065 DATA -51,36
7070 DATA -52,35,-52,34,-53,33,-53,32,-54,31,-55,30,-55,29,-56,28
7080 DATA -56,27,-57,26,-57,25,-58,24,-58,23,-59,22,-59,21,-59,20
7090 DATA -59,19,-60,18,-60,17,-60,16,-60,15,-61,14,-61,13,-61,12
7100 DATA -61,11,-61,10,-61,9,-62,8,-62,7,-62,6,-62,5,-62,4
7110 DATA -62,3,-62,2,-62,1,-62,0,-62,-1,-62,-2,-62,-3,-62,-4
7120 DATA -62,-5,-62,-6,-62,-7,-62,-8,-62,-9,-62,-10,-62,-11,-62,-12
7130 DATA -62,-13,-62,-14,-62,-15,-62,-16,-62,-17,-61,-18,-61,-19
7135 DATA -61,-20
7140 DATA -61,-21,-61,-22,-61,-23,-61,-24,-60,-25,-60,-26,-60,-27
7145 DATA -60,-28
7150 DATA -60,-29,-60,-30,-59,-31,-59,-32,-59,-33,-58,-34,-58,-35
7155 DATA -58,-36
7160 DATA -57,-37,-56,-38,-56,-39,-55,-40,-54,-41,-54,-42,-53,-43
7165 DATA -52,-44
7170 DATA -52,-45,-51,-46,-50,-47,-49,-48,-48,-49,-47,-50,-46,-51
7175 DATA -45,-52
7180 DATA -44,-53,-43,-53,-42,-54,-41,-55,-40,-56,-39,-56,-38,-57
7185 DATA -37,-58
7190 DATA -36,-58,-35,-59,-34,-59,-33,-60,-32,-60,-31,-61,-30,-61
7195 DATA -29,-62
7200 DATA -28,-62,-27,-62,-26,-63,-25,-63,-24,-63,-23,-64,-22,-64
7205 DATA -21,-64
7210 DATA -20,-64,-19,-65,-18,-65,-17,-65,-16,-65,-15,-65,-14,-66
7215 DATA -13,-66
7220 DATA -12,-66,-11,-66,-10,-66,-9,-66,-8,-66,-7,-67,-6,-67,-5,-67
7230 DATA -4,-67,-3,-68,-2,-68,-1,-68,0,-68
7240 DATA -25,-57,-23,-59,-21,-61,-19,-62,-16,-63,-14,-64,-12,-65
7245 DATA -10,-66
7250 DATA 0,62,-1,61,-2,60,-3,59,-4,58,-5,58,-6,57,-7,57
7260 DATA -8,56,-9,56,-10,55,-11,55,-12,54,-13,53,-14,53,-15,52
7270 DATA -16,52,-17,51,-18,51,-19,50,-20,49,-21,49,-22,48,-23,48
7280 DATA -24,47,-25,47,-26,46,-27,46,-28,45,-29,45,-30,45,-31,44
7290 DATA -32,44

```

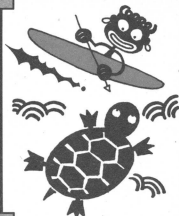
リスト続く

7300 DATA -31,43,-31,42,-30,41,-30,40,-29,39,-28,38,-27,37,-26,36  
7310 DATA -25,35,-24,34  
7320 DATA -32,43,-32,42,-31,41,-31,40,-30,39,-29,38,-29,37,-28,36  
7330 DATA -28,35,-27,34,-27,33,-28,32,-29,32,-30,32,-31,31,-32,31  
7340 DATA -33,31,-34,32,-35,33,-35,34,-36,35,-37,36  
7350 DATA -38,35,-38,34,-39,33,-40,32,-40,31,-41,30,-42,29,-43,28  
7360 DATA -43,27,-44,26,-45,26,-46,25,-47,24,-48,23,-48,22,-49,21  
7370 DATA -50,20  
7380 DATA -49,20,-49,19,-48,18,-48,17,-47,16,-47,15,-46,14,-45,13  
7390 DATA -44,12,-43,11,-42,10,-41,9  
7400 DATA -49,19,-49,18,-49,17,-48,16,-48,15,-47,14,-47,13,-47,12  
7500 DATA -46,11,-46,10,-45,9,-44,8,-43,7,-42,6,-43,6,-44,5  
7510 DATA -45,5,-46,4,-47,4,-48,3,-49,2,-50,1,-51,1,-52,2  
7520 DATA -53,3,-54,4,-55,4  
7530 DATA -54,1,-54,0,-54,-1,-54,-2,-53,-3,-53,-4,-53,-5,-52,-6  
7540 DATA -52,-7,-52,-8,-51,-9,-51,-10,-51,-11,-50,-12,-50,-13,-49,-14  
7550 DATA -48,-15,-48,-16,-48,-17,-47,-18  
7560 DATA -55,3,-55,2,-55,1,-55,0,-55,-1,-54,-2,-54,-3,-54,-4  
7570 DATA -54,-5,-54,-6,-54,-7,-54,-8,-53,-9,-53,-10,-53,-11,-52,-12  
7580 DATA -52,-13,-52,-14,-52,-15,-51,-16,-51,-17,-50,-18,-50,-19  
7585 DATA -51,-20  
7590 DATA -52,-21,-53,-21,-54,-22,-55,-23,-56,-24,-57,-25,-58,-26  
7595 DATA -59,-27  
7600 DATA -60,-28  
7610 DATA -5,45,-6,46,-7,46,-8,46,-9,46,-10,46,-11,46,-12,46  
7620 DATA -13,45,-14,44,-14,43,-14,42,-13,41,-12,41,-11,41,-10,41  
7630 DATA -9,41,-8,42,-7,43,-6,44  
7640 DATA -12,17,-14,17,-16,17,-18,16,-20,15,-22,14,-24,13,-26,12  
7650 DATA -28,11,-30,10,-32,10,-34,9,-36,9  
7660 DATA -13,0,-14,1,-16,2,-18,3,-20,3,-22,2,-24,2,-26,1  
7670 DATA -28,0,-30,-1,-32,-3,-34,-5,-35,-6,-36,-7,-34,-6,-32,-5  
7680 DATA -30,-5,-28,-4,-26,-4,-24,-3,-22,-3,-20,-4,-18,-4,-16,-3  
7690 DATA -14,-3,-13,-1  
7700 DATA 0,-6,-2,-6,-4,-8,-5,-10,-6,-12,-7,-14,-9,-15,-11,-16  
7710 DATA -11,-18,-9,-19,-7,-20,-5,-20,-3,-22,-1,-23,0,-23  
7720 DATA 0,-32,-2,-32,-4,-32,-6,-32,-8,-32,-10,-31,-12,-31,-14,-30  
7730 DATA -15,-29,-13,-31,-11,-32,-9,-34,-7,-36,-5,-37,-3,-38,-2,-38  
7740 DATA -1,-38,0,-38  
7745 REM  
7750 DATA 12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,4,6,3,5,3,4,2,3,2,2,1,1,1,0,0  
7755 DATA -1,0,-2,-1,-3,-2,-4,-2,-5,-3,-6,-3,-7,-4,-8,-4,-9,-4  
7760 DATA -10,-4,-11,-4  
7765 REM  
7770 DATA -1,4,-2,3,-3,3,-4,2,-5,1,-6,1,-7,0,-8,-1,-9,-2,-10,-3  
7775 DATA -11,-4,-12,-5,-11,-5,-10,-4,-9,-4,-8,-3,-7,-3,-6,-3,-5,-3  
7780 DATA -4,-2,-3,-2,-2,-2,-1,-1,0,-1,1,-1,2,-1,3,-2,4,-2,5,-2  
7790 DATA 6,-2,7,-2,8,-2,9,-2,10,-1,11,0,11,1,11,2,10,3,9,3,8,4  
7800 DATA 7,5,6,5,5,5,4,5,3,5,2,5,1,5,0,4,1,0,3,-1,4,-1,5,-1,6,0,7,1  
7810 DATA 7,2,7,3,6,4,5,4,4,4,3,4,2,4,1,3,1,2,1,1  
7815 REM  
7820 DATA 0,-8,1,-8,2,-8,3,-7,4,-6,5,-5,6,-5,7,-5,8,-4,9,-4,10,-4  
7825 DATA 11,-3,11,-2,11,-1,10,-1,9,0,8,0,7,1,6,2,6,3,5,4,5,5,4,6  
7830 DATA 4,7,3,8,2,9,1,9,0,9,-1,9,-2,9,-3,8,-4,7,-4,6,-5,5,-5,4  
7835 DATA -6,3,-6,2,-7,1,-8,1,-9,0,-10,0,-11,-1,-11,-2,-11,-3,-10,-4  
7840 DATA -9,-4,-8,-4,-7,-5,-6,-5,-5,-5,-4,-6,-3,-7,-2,-8,-1,-8  
7845 DATA -2,-4,2,-4  
7850 REM  
7855 DATA 0,-4,1,-4,2,-4,3,-4,4,-4,5,-3,6,-2,7,-2,8,-1,9,0,10,1  
7860 DATA 11,2,12,2,13,3,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,4,8,4,7,3,6,3  
7865 DATA 5,3,4,3,3,3,2,3,1,3,0,3,-1,3,-2,3,-3,3,-4,3,-5,3,-6,3  
7870 DATA -7,3,-8,4,-9,4,-10,4,-11,4,-12,4,-13,4,-14,4,-13,3  
7875 DATA -12,2,-11,2,-10,1,-9,0,-8,-1,-7,-2,-6,-2,-5,-3  
7880 DATA -4,-4,-3,-4,-2,-4,-1,-4

# タートル

PC-6001

綿末 秀樹



## カメをモリで取れ

黄色く輝く太陽があまりにもまぶしかったので、きみはカメをとりに行った(なんのこっちゃ?)。きみが行ったのは、とある湖。まだ波はおだやかだったが、台風が近づいているためか、風の方向や強さが激しく変化している。モリを投げてカメを突きさしたいのだが、モリは風の影響をまともに受けて、

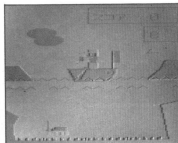
風の方角に応じて遠くへ飛んでいってしまったり、近くにもどされたりするため、カメに命中させるのがむずかしい。しかも、カメは勇敢にも船底に穴をあけようとぶつかってくる。船底に向かってくるカメを、さおで追いはらいながら、できるだけ多くのカメをとろう。

船底をめがけて体当たりしてくるカメは、カーソルキーの□で追いはらうことができます。失敗すると船底に傷がつき、3回体当たりされると穴があいて船底から水がふき上げてゲームオーバーとなります。

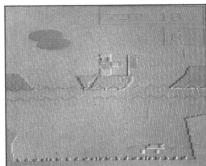
得点が100点、200点になるとデモ画面が表示されます。ぜひチャレンジしてみてください。

## 遊び方

このプログラムは、ページ2を指定します。モリを投げる方向は、カーソルキー□でボートの左側に、□でボートの右側になります。モリは全部で10本です。モリがはずれると1本減り、0本でゲーム終了となります。画面右上に、風の方向が矢印で表示されるので、この風向きとカメの位置を考えながらモリを投げます。



▲風の方向に気をつけてモリを投げろ!



▲投げたモリがカメに命中するか?

## リスト1 タートル

```
10 CONSOLE0,16,0,0:SCREEN1,1,1:CLS:LOCATE5,5:PRINT"タートル"
20 LOCATE4,7:PRINT"タタ"イマ サカ"
30 PLAY"s9m200001805egagegagggaeeeggafggafegaggggaeeeee"
40 GOT01700
50 SCREEN3,2,2
60 SC=0:MO=10:MK=0
70 LOCATE8,1:COLOR1:PRINT"スコア";SC:LOCATE12,3:PRINT MO
80 LINE(116,85)-(105,100),1:LINE(117,85)-(106,100),1
90 LINE(109,92)-(104,99),1:LINE(111,93)-(105,102),1
100 AS=INKEY$:IFA$<>" "THEN290
```

リスト続く

```

110 LINE(116,85)-(105,100),4:LINE(117,85)-(106,100),4
120 LINE(109,92)-(104,99),4:LINE(111,93)-(105,102),4
130 LINE(116,85)-(145,100),1:LINE(117,85)-(146,100),1
140 LINE(123,85)-(128,88),3,BF
150 P=INT(RND(1)*4)+1
160 IFP=2THEN150
170 LOCATE2,12:COLOR P:PRINT "HIT ANY KEY"
180 LOCATE 7,8:COLOR 2:PRINT "^^^^^"
190 LOCATE 7,8:COLOR 1:PRINT "--///"
200 LOCATE11,7:COLOR 1:PRINT ".."
210 FORI=0TO100:NEXTI
220 LOCATE 7,8:COLOR 2:PRINT "--///"
230 LOCATE11,7:COLOR 2:PRINT ".."
240 LOCATE 7,8:COLOR 1:PRINT "^^^^^"
250 LOCATE2,12:COLOR 2:PRINT "HIT ANY KEY"
260 LINE(123,85)-(128,88),4,BF
270 LINE(116,85)-(145,100),4:LINE(117,85)-(146,100),4
280 GOTO 80
290 GOSUB800
300 LINE(125,53)-(129,59),3,BF:LINE(125,48)-(129,51),1,BF
310 LINE(112,49)-(135,49),1:LINE(112,49)-(115,47),1
320 GOSUB510
330 LINE(108,69)-(112,74),1,BF:LINE(113,70)-(118,74),3,BF
340 S=INT(RND(1)*20)+50:S=S+KZ:GOTO 360
350 S=INT(RND(1)*20)+160:S=S+KZ
360 LOCATE12,3:COLOR 2:PRINT MO:MO=MO-1
370 LOCATE12,3:COLOR 1:PRINT MO
380 PLAY "s9m20000164o7crcrcrcrc"
390 FORT=0TO51STEP17
400 LINE(S,105+T)-(S,120+T),1:LINE(S,120+T)-(S-2,117+T),1
410 LINE(15+G,171)-(36+G,174),2,BF:LINE(40+G,171)-(43+G,174),4,BF
420 LINE(25+G,171)-(28+G,174),4,BF:LINE(25+G,171)-(43+G,174),2,BF
430 LINE(33+G,171)-(36+G,174),4,BF:LINE(15+G,171)-(18+G,174),4,BF
440 LINE(S,105+T)-(S,120+T),2:LINE(S,120+T)-(S-2,117+T),2
450 NEXTT
460 IFS>120THEN760
470 GOSUB1140
480 LINE(108,69)-(113,74),2,BF:LINE(113,69)-(118,74),2,BF
490 IFMO=0THEN1070
500 GOSUB1050
510 LINE(125,53)-(130,59),2,BF:LINE(125,48)-(130,51),2,BF
520 LINE(112,49)-(138,49),2:LINE(112,49)-(115,47),2
530 LINE(138,49)-(135,47),2
540 RETURN
550 LINE(125,53)-(130,59),3,BF:LINE(125,48)-(130,51),1,BF
560 LINE(115,49)-(138,49),1:LINE(138,49)-(135,47),1
570 GOSUB510
580 LINE(135,70)-(142,74),3,BF:LINE(142,69)-(146,74),1,BF
590 GOTO 350
600 PLAY "s9m5000o7164ccc"
610 R=INT(RND(1)*11)
620 LOCATE3+R,14:COLOR 1:PRINT".":LOCATE3+R,14:COLOR 1:PRINT""
630 LOCATE3+R,13:COLOR 1:PRINT"."
640 LINE(108,104)-(120,106),3,BF:LINE(105,106)-(121,108),3,BF
650 LINE(123,105)-(125,109),3,BF:LINE(125,105)-(125,108),1
660 LINE(106,110)-(108,112),4,BF:LINE(122,110)-(124,112),4,BF
670 B=STICK(0):IFB=5THENGOSUB1500:GOTO690
680 MK=MK+1
690 LINE(105,103)-(125,112),2,BF
700 IFMK=1THENLINE(102,102)-(120,100),1,BF
710 IFMK=2THENLINE(102,102)-(120,100),3,BF
720 IFMK=3THENLINE(102,102)-(120,100),2,BF:C=1:GOSUB1560:GOTO1070
730 LOCATE3+R,14:COLOR 2:PRINT".":LOCATE3+R,14:COLOR 2:PRINT""

```

```

740 LOCATE3+R,13:COLOR 2:PRINT".*
750 RETURN
760 GOSUB1140
770 LINE(135,69)-(143,74),2,BF:LINE(143,69)-(148,74),2,BF
780 IFMO=0THEN1070
790 GOSUB1050
800 LINE(205,55)-(245,65),2,BF
810 KZ=INT(RND(1)*3)
820 IFKZ=0THENLINE(220,65)-(205,65),1:LINE-(210,60),1:KZ=0
830 IFKZ=1THENLINE(225,55)-(225,65),1:KZ=10
840 IFKZ=2THENLINE(230,65)-(245,65),1:LINE-(240,60),1:KZ=20
850 Z=INT(RND(1)*4)-3
860 LOCATE3+Z, 9:COLOR 1:PRINT "^^^ ^^ ^^ ^^^
870 GOSUB900
880 LOCATE3+Z, 9:COLOR 2:PRINT "^^^ ^^ ^^ ^^^
890 GOSUB800
900 J=INT(RND(1)*5)
910 IFJ=3THENGOSUB600
920 PLAY "s9m2000o6v6e64r64d64e64"
930 H=INT(RND(1)*5)+1
940 IFH=2THEN930
950 G=INT(RND(1)*100)
960 LINE(25+G,165)-(37+G,167),H,BF:LINE(22+G,167)-(36+G,169),H,BF
970 LINE(38+G,165)-(42+G,169),4,BF:LINE(41+G,166)-(42+G,168),1,BF
980 LINE(40+G,171)-(43+G,174),4,BF:LINE(25+G,171)-(28+G,174),4,BF
990 FORI=0TO30:NEXTI
1000 LINE(25+G,171)-(43+G,174),2,BF
1010 LINE(33+G,171)-(36+G,174),4,BF:LINE(15+G,171)-(18+G,174),4,BF
1020 FORI=0TO30:NEXTI
1030 B=STICK(0):IFB=7THEN300
1040 IFB=3THEN550
1050 LINE(15+G,165)-(45+G,175),2,BF
1060 RETURN
1070 PLAY "s8m5000o5c8g8e8c4c4c4"
1080 LOCATE3,11:COLOR 1:PRINT "GAME OVER"
1090 LOCATE2,12:COLOR 1:PRINT "スタート C y/n J"
1100 D$=INKEY$
1110 IFD$="y" THEN1650
1120 IFD$="n" THEN1460
1130 GOTO 1100
1140 O=S-2:L=166
1150 C=POINT(O,L)
1160 IFC=1THEN1200
1170 IFC=3THEN1210
1180 IFC=4THEN1220
1190 IFC=2THEN1350
1200 SC=SC+10:GOSUB1320
1210 SC=SC+10:GOSUB1320
1220 LINE(190,7)-(245,22),2,BF:LINE(0-30,L-5)-(0+25,L+10),2,BF
1230 LINE(0+3,L-3)-(0+6,L-6),4,BF:LINE(0-6,L+6)-(0+12,L+4),4,BF
1240 LINE(0-6,L+1)-(0+12,L-1),4,BF:LINE(0-3,L+7)-(0+9,L-3),H,BF
1250 PLAY "s9m6000o418abccc2"
1260 SC=SC+10
1270 LOCATE11,1:COLOR 1:PRINT SC
1280 LOCATE12,3:COLOR 2:PRINTMO:MO=MO+1
1290 LOCATE12,3:COLOR 1:PRINTMO
1300 LINE(0-12,L-15)-(0+12,L+10),2,BF
1310 FORI=0TO200:NEXTI
1320 IFSC=100THENGOSUB1360
1330 IFSC=200THENGOSUB1390
1340 RETURN
1350 PLAY "s9m5000o6116ceg8":RETURN
1360 PLAY "s9m2000014o4cdcdegegegg2"

```

リスト続く

```

1370 CA=4:CB=1:GOSUB1420
1380 LOCATE1,1:COLOR3:PRINT"GOOD!":RETURN
1390 PLAY"s9m2000018o5egagegagggagaeeggafggafegaggggaeegge"
1400 CA=1:CB=3:GOSUB1420
1410 LOCATE1,1:COLOR1:PRINT"タイヨウ":RETURN
1420 FORU=0TO77:LINE(5,80)-(5,80-U),CA:NEXTU
1430 LINE(5,5)-(100,25),CA,B:LINE(6,6)-(99,24),CB,BF
1440 FORR=0TO20STEP4:LINE(100,5+R)-(105,5+R),CA:NEXTR
1450 RETURN
1460 CLS
1470 LOCATE6,6:COLOR1:PRINT"END":LOCATE4,8:COLOR1:PRINT"オツカレ サン"
1480 GOSUB1390
1490 FORI=0TO500:NEXTI:END
1500 LINE(122,86)-(126,95),3,BF:LINE(122,97)-(126,101),1,BF
1510 LINE(124,103)-(124,112),1:LINE(122,110),1
1520 PLAY"s9m2000u15c32":SOUND7,30
1530 FORI=0TO100:NEXTI
1540 LINE(122,86)-(126,101),4,BF
1550 RETURN
1560 REM
1570 PLAY"s9m20000o3c8r16c8r16c8"
1580 SOUND7,55
1590 FORX=0TO10STEP4:LINE(102+X,40)-(102+X,85),1:NEXTX
1600 LOCATE6,3:COLOR C:PRINT".":LOCATE5,3:COLOR C:PRINT"*****"
1610 LOCATE6,2:COLOR C:PRINT".":LINE(121,70)-(124,73),3,BF
1620 FORI=0TO300:NEXTI
1630 SOUND7,56
1640 RETURN
1650 RESTORE1980:FORI=1TO7:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),2,BF:NEXT
1660 C=2:GOSUB1600
1670 LINE(102,102)-(120,100),4,BF:LINE(102,102)-(120,102),1
1680 LINE(121,71)-(124,73),1,BF
1690 GOTO 50
1700 SCREEN3,2,1:COLOR2,2,2:CLS
1710 X=20:Y=0:A=1/32
1720 FORI=1TO200:X=X-A*Y:Y=A*X+Y
1730 PSET(X+55,37-Y/3),1:PSET(X+65,47-Y/3),1:NEXT
1740 RESTORE1830:FORI=1TO10:READA,B,C,D,E:LINE(A,B)-(C,D),E,BF:NEXT
1750 RESTORE1870:FORI=1TO25:READA,B,C,D,E:LINE(A,B)-(C,D),E:NEXT
1760 RESTORE1960:FORI=1TO6:READA,B,C,D:PAINT(A,B),C,D:NEXT
1770 FORH=0TO200STEP10:LINE(20+H,180)-(23+H,182),4,BF:NEXTH
1780 FORH=0TO210STEP12:LINE(21+H,179)-(21+H,182),4:NEXTH
1790 LOCATE0,8:COLOR 1:PRINT "*****"
1800 LINE(120,5)-(250,25),1,B:LINE(200,30)-(250,50),1,B
1810 LOCATE9,7:COLOR 3:PRINT "o"
1820 GOT050
1830 DATA120,60,133,63,3,120,64,133,73,1,118,67,126,69,1
1840 DATA122,65,123,67,4,130,64,133,68,4,124,74,130,77,1
1850 DATA121,77,133,85,3,115,83,118,85,1,0,182,256,192,3
1860 DATA155,62,165,77,1
1870 DATA0,80,0,100,4,0,80,20,80,4,20,80,40,100,4
1880 DATA40,100,0,100,4,252,75,252,100,4,252,75,230,75,4
1890 DATA230,75,225,85,4,225,85,205,100,4,205,100,252,100,4
1900 DATA0,140,0,183,3,0,140,20,150,3,20,150,13,162,3
1910 DATA13,162,15,183,3,252,182,252,130,3,252,130,225,135,3
1920 DATA225,135,237,183,3,90,85,160,85,1,90,85,100,102,1
1930 DATA160,85,160,90,1,160,90,153,102,1,100,102,153,102,1
1940 DATA155,62,155,85,4,115,63,133,63,3,120,70,124,70,3
1950 DATA60,40,70,45,2
1960 DATA250,80,4,4,250,180,3,3,110,90,4,1,10,90,4,4,10,180,3,3
1970 DATA50,50,1,1
1980 DATA5,5,105,25,5,5,5,79,25,120,220,178,200,55,250,70
1990 DATA102,40,112,84,195,10,240,23,205,32,240,45

```

# 花の恋占い

PC-6001

桂木 唯生

## 片想いのきみに!

ひそかにあこがれている人がいるのだけれど、内気な性格のために告白できない人、同情します。そういう悩みを少しでも忘れるために、人は恋占いというものを考え出しました。そして、トランプの恋占いをマイコンでやってみようというのが、これ。この恋占いは"♥"のKとQの間に、すべてのマークのAから10までのカードを並べ、2枚ずつのカードの両側のカードのマークが数字が同じであれば

間の2枚のカードを取り除きます。こうして、最後に"♥"のKとQの間に残ったカードによって、あなたの恋を占おうというものです。

## 遊び方

ページは1を指定します。RUNすると、あなたの名前と彼女の名前(女性の場合は彼の名前)を聞いてきますので、それぞれ入力します。つぎにあなたと相手の誕生日を聞いてきますので指示にしたがって入力してください。

ジョイスティックがあるかどうかを聞いてきますので、ある人は"y"を、ない人は"n"を入力すると、いよいよ恋占いの始まりです。

ジョイスティックを使用するときはトリガーボタン、使用しないときはスペースをおすと、つぎつぎとカードが表示され、カードの除去などの作業は、コンピュータが自動的に判断してやってくれます。

あなたと彼女(または彼)の未来が明るいことを祈っています。

ゲームの中の音楽は、作曲家神原純一氏の作品です。

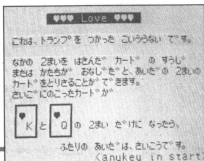
## リスト1 花の恋占い

```

10 SCREEN 2,1,1:COLOR 6,2,2:CONSOLE0,16,0,0:CLS
11 CLEAR 800:DIM K$(4),N$(10),A1$(42),A2$(42),A(4,10),V(2),S$(1)
12 GOSUB 10000:SCREEN 2,1,1:CLS
13 A1$(42)="b":A2$(42)="e"
14 S$(0)="SPACE BAR":S$(1)="トリカ"
20 FOR I=1 TO 4:READ K$(I):NEXT:FOR I=1 TO 10:READ N$(I):NEXT
34 LOCATE 5,5:GOTO 2000
50 IF P0=41 THEN A1$(N)=A1$(41):A2$(N)=A2$(41):RETURN
51 IF P0=42 THEN 400
52 IF P0=35 THEN FOR J=1 TO 10:FOR I=1 TO 4:IF A(I,J)=0 THEN X1=I:Y1=J:GOTO 70
53 IF P0=35 THEN NEXT:NEXT
58 X1=INT(RND(1)*4)+1
60 Y1=INT(RND(1)*10)+1
70 IF A(X1,Y1)>0 GOTO 50
80 A1$(N)=K$(X1):A2$(N)=N$(Y1)
90 A(X1,Y1)=1
100 RETURN
120 DATA ♠,♥,♦,♣,6,2,9,A,8,5,7,3,10,4
200 REM ***** MAIN *****
201 P0=0:X=1:Y=2:I$="1":AS=AS+1
216 A1$(0)="♥":A2$(0)="K"
217 A1$(41)="♥":A2$(41)="Q":GOSUB 1300
224 X=X+3:RETURN

```

リスト続く

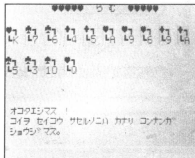




```

230 GOSUB1300
258 NN=N-3:IF NN<0 THEN NN=42
260 IF A1$(N)=A1$(NN) OR A2$(N)=A2$(NN) THEN GOTO 500
270 X=X+3:IF X>30 THEN X=1:Y=Y+3
280 IF A2$(N)='e' THEN N=0:GOTO 400
290 RETURN
300 N=0:GOSUB200:N=1
310 IF U=5 THEN 322
312 P=STRIG(U):K=RND(1)
320 IF P=0 GOTO 310
322 PO=PO+1
330 GOSUB50:GOSUB230:V(AS)=N:IF PO>40 GOTO 400
340 N=N+1:GOTO 310
400 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 10:A(I,J)=0:NEXT:NEXT
410 AS$=""
420 LOCATE0,I:PRINT AS$:NEXT
430 LOCATE2,10:PRINT "ジョイスティック"
440 GOTO 3000
450 PLAY "c6g64e4"
460 A1$(N-2)=A1$(N):A2$(N-2)=A2$(N):N=N-2
470 C=X-3:D=Y:FOR G=1 TO 2
480 IFC<0 THEN C=30+C:D=D-3
490 LOCATE C,D:PRINT "H"
500 LOCATE C,D+1:PRINT "L"
510 C=C-3:NEXT
520 FOR I=0 TO 572:NEXT
530 C=C+7
540 IF C>30 THEN C=2:D=D+3
550 LINE((C)*7.9,D*12)-((C+1)*7.9,(D+1)*12),2,BF
560 C=C+3:IF C>30 THEN C=2:D=D+3
570 LINE((C)*7.9,D*12)-((C+1)*7.9,(D+1)*12),2,BF
580 X=X-6:IF X<1 THEN X=30+X:Y=Y-3
590 GOSUB 1300:GOTO 258
1300 LOCATE X,Y:IF A2$(N)='10' THEN K$=A2$(N):GOTO 1320
1310 K$=""
1320 LOCATE X,Y:PRINT A1$(N):"":LOCATE X,Y+1:PRINT K$
1330 RETURN
2000 AN$="ナナノ コンヘ":NA$="ナナノ コンゴ"
2001 PLAY "s8m65000t120","s8m65000t120"
2002 CLS:LOCATE2,3:INPUT "アタノ ナメ.....":AN$
2003 IF LEN(AN$)>18 GOTO 2000
2004 LOCATE2,5:INPUT "カノヲノ ナメ.....":NA$
2005 IF LEN(NA$)>18 THEN PRINT "":GOTO 2004
2010 NE$="3":LOCATE2,7:INPUT "アタノ クレタ ....":NE$
2020 NT$="3":LOCATE2,9:INPUT "カノヲノ クレタ ..":NT$
2030 K=ASC(AN$)+ASC(NA$)+ASC(NE$)+ASC(NT$):FOR I=0 TO K:RND(1)*K:NEXT
2040 CLS:L$="*****"+NA$+"*****":LS=INT(LEN(L$)/2)
2042 P$="*****"+AN$+"*****":LP=INT(LEN(P$)/2)
2044 FOR I=9 TO 14:LOCATE0,I:PRINT "":NEXT
2046 NEXT
2050 LOCATE2,10:PRINT "JOY STICK ヲ ツカイマス (Y/N)":U=0
2060 I$=INKEY$:IFI$="" THEN 2060
2070 IF I$="y" THEN U=1
2072 IF ASC(I$)=13 THEN U=5:GOTO 2110
2080 LOCATE2,12:PRINT S$(U):"ラオスト"
2090 LOCATE2,13:PRINT "アタライ カート カ テママス。"
2100 IF STRIG(U)=0 GOTO 2100
2110 LOCATE 16-LS,0:PRINT L$
2120 LOCATE 16-LP,15:PRINT P$:CONSOLE1,14,0,0:CLS
2130 GOTO 300
3000 IF V(1)>20 THEN GOSUB 5000:GOTO 4000
3020 IF V(1)>10 THEN AS$="コウ セイコウ サセルノニ カナリ コンナカ"
3022 IF V(1)>10 THEN AS$=AS$+"ショウシマス。":GOSUB5100:GOTO 4000
3024 IF V(1)=1 THEN GOSUB 4060:GOTO 4000
3030 FOR I=1 TO V(1):IF A2$(I)='A' THEN AS$="ライハルカソツナシマス。":GOTO 4000
3040 NEXT
3060 GOSUB 4100
4000 LOCATE2,10:PRINT "ジョイスティック"
4010 IF LEFT$(AS$,1)="ラ" AND A1$(I)="ハ" THEN AS$="アタノ ショウシマス。"+AS$:GOSUB5200
4012 IF LEFT$(AS$,1)="カ" AND A1$(I)="ハ" THEN AS$="カオセチノ "+AS$:GOSUB5200
4014 IF LEFT$(AS$,1)="ク" AND A1$(I)="ハ" THEN GOSUB 4050
4016 IF LEFT$(AS$,1)="ラ" AND A1$(I)="ハ" THEN GOSUB 4110
4019 LOCATE2,11:PRINT AS$:PLAY P1$,P2$

```



▲結果はすべてコンピュータが出します。

```

4020 REM FORI=0T02000:NEXT
4030 CONSOLE0,16,0,0:CLS:END
4050 A$="アヲノ コヲイ モツ イルヒトカ" 赤カニ イルミタイ テ"ス。"
4051 P1$="s8m65000T120o418c4a4,aag4fd2,14ag,a8b-fe2,c.a,a8a8gf8d2,"
4052 P1$=P1$+"ag,a8b-o5dc2,c.f,f8f8ef8d2,f8f8e,e8e8dc8e2,"
4053 P1$=P1$+"cd,d8o4b-o5dc,o418b-a2r414o4g2o5dc2o4agf1"
4054 P2$="s8m65000T120o318c4a4,aag4fd2,14ag,a8b-fe2,c.a,a8a8gf8d2,"
4055 P2$=P2$+"ag,a8b-o4dc2,c.f,f8f8ef8d2,f8f8e,e8e8dc8e2,"
4056 P2$=P2$+"cd,d8o3b-o4dc,o318b-a2r414o3g2o4dc2o3agf1"
4059 PLAY P1$,P2$:RETURN
4060 A$="モツ"イハ アリマス!!キツ シヲセニ ナリマス。"
4062 FLAY "s8m65000T120","S8M65000T120"
4070 P1$="s8m65000o514go6c2o5gb2ga2ee,18gaga4,gaga4,gaga2o4b4b2"
4071 P1$=P1$+"14go5c2o4ab2ga2o3bb,18o4gaga4,gaga4,gaga2e4e214g"
4072 P1$=P1$+"o5c2o4gb2ga2ee,18gaga4,gagb-4,ag+ao5e2d4d2o4a4o5d2"
4073 P1$=P1$+"14co4b,18ag+ao5c214o4eg,18f+gg+12af4bg4o5c,c"
4080 P2$="s8m65000o414go5c2o4gb2ga2ee,18gaga4,gaga4,gaga2o3b4b2"
4081 P2$=P2$+"14go6c2o5ab2ga2o4bb,18o5gaga4,gaga4,gaga2e4e214g"
4082 P2$=P2$+"o6c2o5gb2ga2ee,18gaga4,gagb-4,ag+ao6e2d4d2o5a4o6d2"
4083 P2$=P2$+"14co6b,18ag+ao6c214o5eg,18f+gg+12af4bg4o6c,c"
4090 PLAY P1$,P2$:RETURN
4100 A$="アハ,アヲノ ト"リョク"ス。モリスヨ カノ"ニ トサシヲテアケ"テ !!
4110 P1$="t90s8m25000o418o5co4eeo5cc2co4eeo5cco4efedddbb2"
41120 P1$=P1$+"o418bddbbddedcccaa2r8ccaaacdco3bbbo4g+g+2r414abfe1"
41130 P2$="t90s8m25000o518o6co5eeo6cc2co5eeo6cco5fedddbb2"
41140 P2$=P2$+"o518bddbbddedcccaa2r8ccaaacdco4bbbo5g+g+2r414abfe1"
4150 PLAY P1$,P2$
4160 RETURN
5000 A$="アキメタキカ","フ"ナンテ"ス。
5002 PLAY "s8m22000t 80","s8m22000t 80"
5010 P1$="o4116ee8o5ee2,18o4eao5ec2,r4116o4bb8bbb8bbb8ag8d8e2,r8"
5020 P1$=P1$+"o4116fedr,4reeeeeeaaaao518cco4bab2r8116eeo5co4ba4"
5030 P1$=P1$+"eeo5co4ba418ao5ced4,ff4r4e4,edo4bbo5co4ba2"
5040 P2$="o3116ee8o4ee2,18o3eao4ec2,r4116o3bb8bbb8bbb8ag8d8e2,r8"
5050 P2$=P2$+"o3116fedr,4reeeeeeaaaao418cco3bab2r8116eeo4co3ba4"
5060 P2$=P2$+"eeo4co3ba418ao4ced4,ff4r4e4,edo3bbo4co3ba2"
5070 PLAY P1$,P2$:RETURN
5100 P1$="t90o518eao6co5baoc6co5abafge2r8eao6co5baoc6co5abaed+d2r8"
5110 P1$=P1$+"dfg+b2r8dfg+a2r8o4ao5c9fegfeddo4go3a1"
5120 P2$="t90o318eao4co3baoc4co3abafge2r8eao4co3baoc4co3abaed+d2r8"
5130 P2$=P2$+"dfg+b2r8dfg+a2r8o2ao3c9fegfeddo2go3a1"
5140 PLAY "s8m65000","s8m65000":PLAY P1$,P2$
5190 RETURN
5200 P1$="s8m25000t110o518aggeedddcd4ccc2aggeedegg2,r8caggeeddd"
5210 P1$=P1$+"d4ccc4r8o4ao5cdcdco4a4bo5cc1"
5220 P2$="s8m25000t110o418aggeedddcd4ccc2aggeedegg2,r8caggeeddd"
5230 P2$=P2$+"d4ccc4r8o3ao4cdcdco4a4bo4cc1"
5240 P3$="a4a4ag+ao6co5b4ggg4r8ef4f4fefag4eee4r8o4go5c4co4bo5co4b"
5250 P3$=P3$+"o5ced4co4aaga4o5c1"
5260 P4$="a4a4ag+ao5co4b4ggg4r8ef4f4fefag4eee4r8o4go4c4co3bo4co3b"
5270 P4$=P4$+"o4ced4co3aaga4o4c1"
5280 PLAY P1$,P2$:PLAY P3$,P4$:RETURN
10000 LOCATE 3,3
10010 PRINT "コハ.トラン"ヲ ツカテ コヲタイ テ"ス":PRINT
10020 PRINT "ナノ 2マイハランタ" カート"ノ スラ" マハ カチカ" オナ"タト";
10022 PRINT "アイ"ノ 2マイ";
10030 PRINT "カート"ヨリサル"コト"テ"キマス。";
10040 PRINT "サイ"ノ"コヲカ"ート"カ" _ _ _ _ _;
10042 PRINT ";";
10050 PRINT "I ♡ I ♡ I _ _ _ _ _ I K! Q!";
10052 PRINT "ノ 2マイ"タ"ニ ナララ, _ _ _ _ _;
10060 PRINT ";";
10070 PRINT "ヲリノ アイ"ハ,サイ"ヲチ"ス。";
10072 PRINT "<anykey in start>";
10080 LOCATE 8,1:COLOR 3:PRINT "♥♥♥ Love ♥♥♥";:COLOR 6
10090 GOSUB 20000:I$=INKEY$:IF I$=""THEN 10090
10100 RETURN
20000 PLAY "s11m 6500t80","s11m6500t80","s11m6500t80"
20010 P1$="136o4cgago5co4gago5do4gago5eo4gago5cecego4gabo5co4ago5c64r64
20012 P2$="136o3cgago4co3gago4do3gago4eo3gago4cecego3gabo4co3ago4c64r64
20014 P3$="136o5cgago6co5gago6do5gago6eo5gago6cecego5gabo6co5ago6c64r64
20018 PLAY P1$,P2$,P3$
20019 RETURN

```



——小さい子どものためのプログラム——

# バス旅行

PC-6001

岡崎 芳子

## バスでおでかけよ

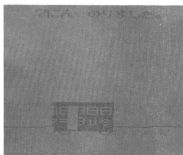
バスに乗って、お母さんと一緒にちよっとおでかけ。ルンルン気分バスに乗りこんで目的のデパートに到着しました。「さあ、何を買ってらおうか」などと楽しげなことを考えていると、熱血教育ママを目ざすあなたのお母様が一言。「これからだす問題に答えられたら、何でも買ってあげるわね」ガヘン。一瞬間が青ざめたが、とにかくお母さんの出す問題に答えるしかないのだ。がんばるぞ!!

このプログラムは、数の概念の基本を幼児に教えるときに必ず役に立つでしょう。

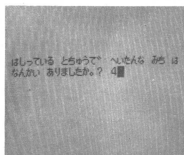
## 遊び方

RUNさせると、画面中央にバスが表示されます。このバスがデパートまで行く間、バス停に停車したり、トンネルを通ったりします。バスが目的地に

着くと、バスは停まりさまざまな質問が画面に表示されるので、その質問に答えてください。各問題ごとに、正誤を知らせてくれます。また、全部の問題を終了したところで、何問正解したかを表示します。幼児教育に活用してください。



▲画面に表示された問題。



▲よく気をつけていないとわからないぞ。

## リスト1 バス旅行

```
10 CONSOLE0,16,0,0:COLOR 2,1,2:CLS:DIM K(10)
19 SCREEN 3,2,2:COLOR 1,2,2:CLS
20 CLS:LINE (72,116)-(142,148),1,BF
23 RK=RND(1)*9-3
30 LINE(0,142+RK)-(250,142),1
32 IF RK=0 THEN NG=NG+1
40 COLOR 1:LOCATE5,12:PRINT "O O"
50 COLOR 2:LOCATE4,10:PRINT "BBBBB":LOCATE4,11:PRINT "==Bus"
60 LOCATE4,12:PRINT "I":LOCATE4,10:PRINT "I"
70 K=14:K$=CHR$(INT(RND(1)*9)+64):K$(BS)=K$
80 FORJ=0TO2:FORI=1TO K:LOCATEI, K:COLOR 1:PRINTK$
90 LOCATE I-1, K:COLOR 2:PRINT K$:NEXT:LOCATE14, K:PRINT K$
91 COLOR 1:LOCATE5,12:PRINT " "
92 COLOR 2:LOCATE5,12:PRINT " "
100 A=INT(RND(1)*5)
```

```

110 IF A>3 THEN COLOR 1:CLS:LOCATE3,3:PRINT "トンネル":R=R+1:GOTO 134
112 IF INT(RND(1)*2) GOTO 130
120 GOSUB140:IF F-KA<1 GOTO 80
121 GOSUB200:LOCATE2,1:PRINT KA;"ニン オリマシタ。":F=F-KA:K(BS)=KA*(-1)
122 GOTO 132
130 GOSUB140:IF F+KA>20 GOTO 80
131 GOSUB200:LOCATE2,1:PRINT KA;"ニン ノリマシタ。":F=F+KA:K(BS)=KA
132 FORJ=0TO500:NEXT:GOSUB140:GOTO 20
134 FORJ=0TO500:NEXT:CLS:GOTO 20
140 KA=INT(RND(1)*5)+3:LINE(0,0)-(250,30),2,BF:COLOR 1
150 RETURN
200 LINE(90,120)-(100,146),2,BF:BS=BS+1:IFBS>9 THEN300
210 RETURN
300 LOCATE2,14:PRINT "ラッモンラ シマス。":FORI=0TO2000:NEXT
302 SCREEN 1,1,1:CLS:LOCATE2,8:INPUT "イマ ナンニンノ ヒトカ" ノツ イマスカ ";M
310 IF F=M THEN PRINT :PRINT " アツタリ --":AD=AD+1:GOTO 330
320 IF F<>M THEN PRINT :PRINT " ハスレ --"
322 PRINT " セイカイ ハ ...";F;" ニン テ"シタ。"
330 FORI=0TO1000:NEXT
331 SCREEN 1,1,1:CLS:LOCATE2,8:INPUT "イチハン"オオイトキ ハ ナンニン テ"シタ ";M
332 N=0:F=0:FORI=0TO9:N=N+K(I):IF F<N THEN F=N
334 NEXT
340 IF F=M THEN PRINT :PRINT " アツタリ --":AD=AD+1:GOTO 360
350 IF F<>M THEN PRINT :PRINT " ハスレ --"
352 PRINT " セイカイ ハ ...";F;" ニン テ"シタ。"
360 FORI=0TO1000:NEXT
361 SCREEN 1,1,1:CLS:LOCATE2,8:INPUT "トンネル ハ イクツ アリマシタカ ";M
370 IF R=M THEN PRINT :PRINT " タ"イ セイカイ":AD=AD+1:GOTO 390
380 IF R<>M THEN PRINT :PRINT " ハスレ --"
382 PRINT " セイカイ ハ ...";R;" コ テ"シタ。"
390 FORI=0TO1000:NEXT
400 SCREEN 1,1,1:CLS:LOCATE2,5:PRINT " ハッパテイル トチュウテ"
402 R$=CHR$(INT(RND(1)*9)+65)
410 LOCATE1,6:PRINT R$;"ト イク モシ"ハ テ"キマシタカ。(Y/N)";:INPUT M$
430 FORI=1TO9:IF R$=CHR$(VAL(K$(I)))THEN A$="y"
432 NEXT
440 IF M$=A$ GOTO 450
442 GOTO 460
450 PRINT :PRINT " タ"イ セイカイ":AD=AD+1:GOTO 470
460 PRINT :PRINT " ハスレ --"
470 FORI=0TO1000:NEXT
472 M=INT(RND(1)*10)+1
480 SCREEN 1,1,1:CLS:LOCATE2,8
490 PRINT "トチュウテ";M;" ニン オリタコトカ" アリマシタカ。(Y/N)";
492 INPUT M$:M=M*(-1)
494 IFM$="y"THEN 500
496 IFM$="n"THEN 530
500 FORI=1TO9:IFM=K(I)THEN520
510 NEXT:PRINT " ハスレ --":GOTO 550
520 PRINT " アツタリ --":AD=AD+1:GOTO 550
530 FORI=1TO9:IFM=K(I)THEN540
532 NEXT:PRINT " アツタリ --":AD=AD+1:GOTO 550
540 PRINT " ハスレ --"
550 FORI=0TO1000:NEXT
560 SCREEN 1,1,1:CLS:LOCATE2,5:PRINT "ハッパテイル トチュウテ" "イトンナ ミチ ハ"
570 LOCATE2,6:INPUT "ナンカイ アリマシタカ。";M
580 IF M=NG THEN 600
590 PRINT " ハスレ -- ";NG;"カイ テ"シタ。":GOTO 610
600 PRINT " アツタリ --":AD=AD+1
610 FORI=0TO2000:NEXT:CLS
620 K=AD/6*100
630 LOCATE5,5:PRINT "セイカイリツ...";INT(K);"%
650 END

```



# ド レ ミ Doremi

PC-6001 [32K]

磯貝 良美

## 音楽を創造しよう

PC-6001がサウンドジェネレータになりました。サウンドジェネレータとは、文字通り音楽創造機のことです。このプログラムは、作曲、自動演奏、移調をすることができます。簡単なキー操作だけで自由に音楽を楽しめるこういったプログラムを「僕にも弾けた!」というのではないのでしょうか。

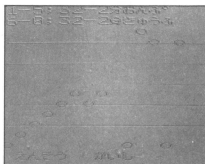
## 遊び方

\*F5\*でやかたが表示され、\*RET\*URNキー\*で作曲のモードになります。  
\*Y\*がハ長調のドになり、ピアノの白鍵にあたるのは、\*Z\*(ド)~\*\*(ファ)で、黒鍵にあたるのが、\*1\*(ミ)~\*4\*(シ♯=ド)と、\*A\*(ド♯=シ)~\*J\*(ファ♯)です。このモードでは、音符の長さは一定です。長くキーをおしていると、同じ音がたくさん入ってし

まうので、短くおすようにします。修正するときには、キーをおすと入力された音がうしろから1つずつ消されるので、新しい音を入力してください。作曲は、200個までの音符が入りますが40行のCLEAR文と、100行のDIM文のMS(200)、PS(500)と、380行のFOR文の\*200\*をメモリーサイズに応じて適当にふやすとより多くの音符を入れられます。作曲が終了したら、\*RET\*URNキー\*をおします。すると、音符の長さの指定モードに変わるので、前に入れた音符の長さを指定してください。  
\*1\*~\*5\*が、32~2分音符、\*b\*~\*o\*が32~2分休符です。これらのキーをおすたびに、先に入力した音が1音ずつ演奏されるので、希望する長さのキーを1音分ずつおしてゆきます。これが終了するとメニューに戻るので、\*a\*、\*m\*、\*c\*、\*s\*、\*i\*を指定してください。これらのキーの意味は下の表を参照してください。

さっき  
Y が「ド」のあと  
1-5 と 1-5 は はんぶんくで、いかなる  
えんどう  
1, 2, 3, 4, 5=32, 16, 8, 4, 2 分 ぶんぶん  
6, 7, 8, 9, 8=32, 16, 8, 4, 2 分 ぶんぶん  
で manual mode.  
a or m or c or s or i ?  
a: しどろ えんどう  
m: はんぶん のめが さめたい  
c: さっき i: しどろ  
s: サウンド ジェネレーター-いらい ためして!  
ok (y) u  
color closed goto list ren

▲メニュー画面をよく見てキーの意味をおぼえてしまおう。



▲作曲が終わったら、コンピュータが自動演奏してくれます。

### メニューの説明

a	*演奏*モード	入れたとおり自動演奏します。
m	*音符の長さの再指定*モード	長さを修正したい音符までで移動して長さを再指定します。
c	*作曲*モード	上記説明のとおり。
s	*移調*モード	移調することができます。このモードでは決められた範囲を越えたと、FCエラーになるので、エラーが生じたときはGOTO1500と入力してください。メニューに戻ります。 なお、この範囲に関してはマニュアルを見てください。
i	*説明*モード	このプログラムの使用方法が表示されます。

# リスト1 Doremi

```

1 CLS
5 GOSUB 11000
10 CONSOLE 0,15,1,0
20 SCREEN 3,2,2
25 COLOR 2,3,1
40 CLEAR 3000
50 CONSOLE 0,16,1,0
100 DIM M$(200),O$(78),P$(500),L$(9)
120 FOR I=0 TO 78
140 READ O$(I)
160 NEXT I
200 FOR I=0 TO 9
250 READ L$(I)
260 NEXT I
265 GOTO 375
270 CLS:LOCATE 0,0:PRINT "サツキョク カイシ。オワツタラ RETURN ラオス。Y=ト"
300 B$="":I=0:PLAY "1804c"
368 FOR J=0 TO 4
370 LINE (5,42+24*J)-(250,42+24*J)
372 NEXT J:RETURN
375 COLOR 2,3,1: GOSUB 270
380 FOR I=0 TO 200
400 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 400
420 IF I<0 THEN I=0
430 COLOR 3,3,1:M=1:IF I=0 THEN M=0
450 IF ASC(A$)=29 THEN I=I-M:PRINT CHR$(29);:GOSUB 820:GOTO 400
600 IF ASC(A$)=13 THEN E=I:GOTO 900
700 M=ASC(A$)-44
750 IF M<0 OR M>78 THEN GOTO 400
800 M$(I)=O$(M)
810 COLOR 2,3,1:GOTO 850
820 PLAY M$(I)
825 O=VAL(MID$(M$(I),2,1)):H=ASC(MID$(M$(I),3,1))
830 L=112-H-(O-4)*7:IF H=97 OR H=98 THEN L=L-7
835 IF L>15 OR L<0 THEN O=4:GOTO 830
838 II=I-INT(I/16)*16:IF II=0 AND I>15 THEN CLS:GOSUB 368
840 LOCATE II,L:PRINT "o";:RETURN
850 GOSUB 820
860 NEXT I
900 CLS:COLOR 2,3,1:LOCATE 1,14:PRINT "インソク カイシ"
910 LOCATE 0,0:PRINT "1-5;32-2カオン7°":PRINT "6-0;32-2カ17"
930 COLOR 2,3,1:GOSUB 368
950 FOR I=0 TO E-1
1000 B$=INKEY$:IF B$="" THEN GOTO 1000
1030 IFASC(B$)=29THENI=I-1:PRINTCHR$(29);".";CHR$(29);:GOTO1000
1050 IF ASC(B$)=28 THEN GOTO 1140
1060 IF B$="m" THEN INPUT "r?1?o??=";P$(I):SCREEN 3,2,2:GOTO 1140
1100 N=ASC(B$)-48:IF N<0 OR N>9 THEN GOTO 1000
1115 IF N=0 OR N>5 THEN R$=L$(N):GOTO 1000
1120 P$(I)=R$+L$(N)+M$(I):R$=""
1140 PLAY P$(I):GOSUB 825
1200 NEXT I
1500 INPUT "a or m or c or s";C$
1550 SCREEN 3,2,2

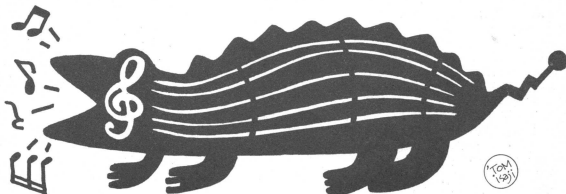
```

リスト続く

```

1600 IF C$="a" THEN GOTO 2000
1700 IF C$="m" THEN GOTO 900
1800 IF C$="c" THEN GOTO 265
1850 IF C$="s" THEN GOSUB 2310
1900 GOTO 1500
2000 REM COLOR 2,3,1:CLS:GOSUB 368
2050 FOR I=0 TO E-1
2100 PLAY P$(I)+"r64"
2150 REM GOSUB 825
2200 NEXT I
2300 GOTO 1500
2310 INPUT "シウキ=1,ハケイ=2,volume=3,ナカ"サ=4,オクターフ=5,テンホ.=6";I,J$
2320 ON I GOSUB 2330,2335,2340,2345,2350,2355
2325 RETURN
2330 PLAY "m"+J$+"o4cde":RETURN
2335 PLAY "s"+J$+"o4cde":RETURN
2340 PLAY "v"+J$+"o4cde":RETURN
2345 PLAY "l"+J$+"o4cde":RETURN
2350 PLAY "o"+J$+"o4cde":RETURN
2355 PLAY "t"+J$+"o4cde":RETURN
2400 DATA o6c,o4g+,o6d,o6e,o4f+,o3d+,o3f,o3f+,o3g+,o3a+,o4c
2500 DATA o4c+,o4d+,o4f,o6f,o6d+,,,,,o4a,,,,,,,,,,,,,
2600 DATA ,,,,,,o4b,o5c,o6f+,o4a+,
3000 DATA o4b,o5g,o5e,o5d+,o3g,o5f,o5f+,o5g+,o4e
4000 DATA o5a+,o6c,o6c+,o5b,o5a,o4f,o4g,o3e
5000 DATA o3a,o5c+,o3b,o4d,o5f,o3f
6000 DATA o5d,o4c,o5c
9000 DATA r2,l32,l16,l8,l4,l2
10000 DATA r32,r16,r8,r4
11000 PRINT "サツキョク":PRINT "Y カ" <ト> ノ オト"
12000 PRINT "1-キ ト A-コ ハ ハンオン・ク-テ" イレナオシ"
12500 PRINT
13000 PRINT "インソウ":PRINT "1,2,3,4,5=32,16,8,4,2 7" オンフ°"
14000 PRINT "6,7,8,9,0=32,16,8,4,2 7" キ177.m テ"manual mode."
14500 PRINT
15000 PRINT "a or m or c or s or i ?"
16000 PRINT "a;シ"ト"ウ インソウ"
16500 PRINT "m;オンフ°ノナカ"サノサイシテイ"
16600 PRINT "c;サツキョク";" i;シヨウホウホウ"
16700 PRINT "s;サウント" シ"エネレーター・イロイロ タメシテ!"
20000 INPUT "ok (y)";A$:RETURN

```



マジック

# Magic

PC-6001

横田 啓

## 魔界代表はきみだ

私達がいま生活している世界を現界という。この現界の他にも私達の世界に影響を及ぼす世界が2つある。その1つを天界といい、もう1つを魔界という。3世界は、相互に影響を及ぼしつつ微妙なバランスを保っていたのだが、今やこのバランスに崩壊の危機が迫っていた。3世界のうち、悪魔の住む魔界に外部からの侵入者が攻めてきたのだ。魔界が占領されることは、ただちに他の2界の崩壊につながる。どろ沼のように続いた戦いののち、互いに中から勇者1名を選出して最終的結着をつけることになった。魔界代表としてきみが選ばれたのだが……

## 直感と戦略の戦い

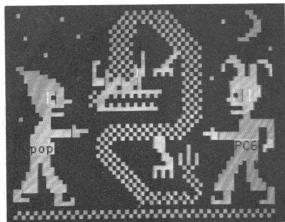
実際にやっているのは、3目並べですが、その3目並べの盤は画面に表示されません。また3×3のマスの配列が毎回異なるため、直感にたよる部分もかなりありますが、最終的にはやはり戦略が問題となります。ゲーム自体のおもしろさのほかにも、グラフィックも非常に面白いゲームです。

## 遊び方

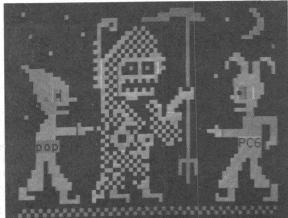
原則として1人で行うゲームですが、2人でもできます。RUNさせるとあなたの使うことができる魔法と、それに

対応するキーが表示され、その下にゲームを行う人数(1or2)を聞いてくれるので、1人なら"1"、2人なら"2"を入力してください。次にプレイヤーの名前を聞いてくれるので、3文字までを入力してください。すると波の音とともにタイトル画面が表示され、その後によいよゲームが始まります。はじめ、すべてのマスは白紙の状態なので、入力された数字のマスは先にとった側のものになりますが、敵のとったマスを自分のものにするには、2度同じキーをおして攻撃しなければなりません。この他は、あなたの戦略と運しだいです。

侵入者をたおし、魔界、天界、現界の3界を守ることがきみに与えられた使命だ。がんばれ!! ページは2です。



▲グラフィック画面のおもしろさにビックリ!



▲きみは魔界代表の勇者だ、がんばれ!!



# リスト1 Magic

```

10 DIMN$(2),N(2),F(9),G(9):N(1)=1:N(2)=-1:GOSUB1060
20 FORI=1TO9:F(I)=1:NEXT:FORI=1TO9
30 A=INT(RND(1)*9+1):IFF(A)=0THEN30
40 F(A)=0:G(I)=A:NEXT
50 Q=2:GOSUB1280:COLOR0
60 IFINKEY$<>"*":THEN60
70 LINE(74,0)-(182,178),0,BF
80 Q=3-Q:LOCATE10,7:PRINTN$(Q);" サンノ コウキ"*:CHR$(7)+CHR$(7)
90 IFN$(Q)="PC6" THENGOSUB280:GOTO140
100 A$=INKEY$:IFA$>="1" ANDA$<="9" THEN130
110 IFA$=CHR$(13) THENSCREEN,,1:FORI=0TO900:NEXT:SCREEN,,2
120 GOTO100
130 A=VAL(A$)
140 LINE(74,84)-(178,84),0
150 F(A)=F(A)+N(Q):IFF(A)>10RF(A)<-1THENF(A)=0
160 E=RND(1)*7+1:FORI=(255-255*N(Q))/2TO(255+255*N(Q))/2STEP8*N(Q)
170 PSET(I,183),E:PRESET(I,183):NEXT
180 ONAGOSUB310,360,380,480,590,650,680,740,800
190 A=0:FORI=1TO3:A=A+F(G(I)):NEXT:IFABS(A)=3THEN830
200 A=0:FORI=4TO6:A=A+F(G(I)):NEXT:IFABS(A)=3THEN830
210 A=0:FORI=7TO9:A=A+F(G(I)):NEXT:IFABS(A)=3THEN830
220 A=0:FORI=1TO7STEP3:A=A+F(G(I)):NEXT:IFABS(A)=3THEN830
230 A=0:FORI=2TO8STEP3:A=A+F(G(I)):NEXT:IFABS(A)=3THEN830
240 A=0:FORI=3TO9STEP3:A=A+F(G(I)):NEXT:IFABS(A)=3THEN830
250 A=0:FORI=1TO9STEP4:A=A+F(G(I)):NEXT:IFABS(A)=3THEN830
260 A=0:FORI=3TO7STEP2:A=A+F(G(I)):NEXT:IFABS(A)=3THEN830
270 GOTO60
280 A=INT(RND(1)*9+1):IFF(A)=-1THEN280
290 IFF(A)=1ANDRND(1)>.3THEN280
300 RETURN
310 PSET(136,0),2:RESTORE330
320 FORI=0TO7:READA,B:LINE-(A,B),2:NEXT
330 DATA110,36,160,36,110,72,170,68,102,178,98,178,164,68,94,178
340 SOUND6,31:SOUND7,7:PLAY"s1m10000c2",s1m10000c2"
350 COLOR,,2:COLOR,,1:COLOR,,2:COLOR,,1:RETURN
360 FORI=0TO19:A=RND(1)*100+78:LINE(A,0)-(A,178),5:PLAY"s9m1000c3c64"
370 NEXT:RETURN
380 SOUND9,16:SOUND3,0:SOUND12,11:SOUND11,0:SOUND13,14:SOUND7,56
390 RESTORE430:AD=&HE009:FORI=0TO14:READA$:LOCATE9,I:PRINTA$;
400 FORJ=0TO13:POKEAD+J,&H60:NEXTJ:AD=AD+32:NEXTI
410 SOUND6,0:SOUND7,7:SOUND8,14
420 FORI=159TO0STEP-.4:SOUND6,I:NEXT:SOUND8,0:SOUND13,0:RETURN
430 DATA"タタタチカケルケ/0タ0","タタタララ00、ラララタ","タタミケネタタミケケ/
440 DATA"月ムオラ+00000セ、ラ","+000000小0ムセムセケル","トマ〜ま〜は00000トラ"
450 DATA"ル"リリリリリリ0タ0ケル","ホホワクワクワネタタラ","タタチチチチチチケリ"
460 DATA"タララララララララララ","ケケケケケケケケケケケケ","タヒラリリリリリリリリ"
470 DATA"0フミケリ/タ00000ムルタ","00タタヒララタタタヒ","00000タミケルケルケル"
480 SOUND9,16:SOUND3,0:SOUND12,10:SOUND11,0:SOUND13,12:SOUND7,56
490 RESTORE540:AD=&HE009:FORI=0TO14:READA$:LOCATE9,I:PRINTA$;
500 FORJ=0TO13:POKEAD+J,&H62:NEXTJ:AD=AD+32:NEXTI
510 SOUND1,0:SOUND0,0:SOUND7,56:SOUND8,14
520 FORI=0TO5
530 FORJ=0TO255STEP8:SOUND0,J:NEXT:NEXT:SOUND8,0:SOUND13,0:RETURN
540 DATA"000000000000000000","0-0CII00000000","*0A^ffff00000000"
550 DATA"+GyYCCC_K00+000","*nfnf000000000000","*(YIIIIII00000000"
560 DATA"0nfnf000000000000","0(YCII000000000000","0YYY0fBYM(〜+000"
570 DATA"PYX0000000000000","0f00000000000000","0YYYYY!000000000000"
580 DATA"0fYfd000000000000","EYYY0I_0タ000000","nh0000000000000000"
590 SOUND6,31:SOUND7,7:PLAY"s12m2000c1",s12m2000c1"
600 PSET(140,179),8:RESTORE620:FORI=0TO20
610 READA,B:LINE-(A,B),8,BF:NEXT:RETURN
620 DATA112,178,140,144,124,120,102,168,156,162,96,132,88,144
630 DATA164,134,112,134,140,106,114,84,136,72,132,132,156,128

```

```

640 DATA104,128,148,116,112,108,132,100,120,72,128,32,124,12
650 LINE(127,0)-(127,178),3:SOUND7,7:A=0
660 FORI=178T024STEP-4:LINE(127,I)-(95+RND(1)*64,I-24),RND(1)*8+1
670 A=A+1:SOUND6,A:PLAY"s9m9999c64c64":NEXT:RETURN
680 FORI=0T08STEP4:X=96:PLAY"v8":SOUND7,56
690 FORJ=&HE20CT0&HE3BCSTEP32
700 POKEJ+I,252:POKEJ+I,207:PLAY"n=x:64":POKEJ+I,0:X=X-1:NEXTJ
710 SOUND6,10:SOUND7,7:PLAY"s9m1500c8"
720 POKEJ+I,RND(1)*255:POKEJ+I-1,RND(1)*255:POKEJ+I+1,RND(1)*255
730 NEXTI:RETURN
740 SOUND1,0:SOUND0,0:SOUND8,10:FORI=3T08:RESTORE770:PSET(120,100),I
750 FORJ=0T020:READA,B:LINE-(A,B),I:NEXT
760 FORA=255T00STEP-10:SOUND0,A:NEXT:NEXT:RETURN
770 DATA116,100,116,92,128,92,128,112,112,112,104,104,88
780 DATA112,76,132,76,148,92,148,112,128,132,104,132,80,108
790 DATA80,80,108,52,144,52,172,80,172,124,140,156,88,156
800 SOUND1,0:SOUND13,12:SOUND11,7:SOUND12,0:SOUND8,16:A=127
810 FORI=0T030:COLOR,,2:A=A+SGN(RND(1)-.5):SOUND0,A:COLOR,,1:NEXT
820 SOUND13,0:SOUND7,0:RETURN
830 IFA=3THENX=192
840 IFA=-3THENX=0
850 A$="t32s9m4000c64c64m50000c1":SOUND6,23:SOUND7,7:PLAY A$,A$,A$
860 FORI=0T030:LINE(X+32,178)-(X+RND(1)*72,RND(1)*150),RND(1)*9:NEXT
870 COLOR123:CLS:LINE(0,0)-(251,191),3,B:COLOR0
880 LOCATE5,2:PRINT"♥♥";N$(Q);"サンノゾウリ!!♥♥"
890 RESTORE900:FORI=4T010:READA$:LOCATE4,I:PRINTA$:NEXT
900 DATA +---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
910 DATA +---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
920 A=1:FORY=5T09STEP2:FORX=5T09STEP2:LOCATEX,Y:A$=" "
930 A$=RIGHT$(STR$(G(A)),1):PRINTA$:CHR$(7):A=A+1:NEXT:NEXT
940 LOCATE12,5:PRINT"○...";N$(1);"サン"
950 LOCATE12,7:PRINT"●...";N$(2);"サン":FORI=0T01000:NEXT
960 A=1:FORY=5T09STEP2:FORX=5T09STEP2:LOCATEX,Y:A$=" "
970 IFF(G(A))=1THENA$="○"
980 IFF(G(A))=-1THENA$="●"
990 PRINTA$:CHR$(7):A=A+1:NEXT:NEXT
1000 IFINKEY$<"*":THEN1010
1010 LOCATE5,13:PRINT"モウチト ヤリマスカ ? (y/n) ";
1020 A$=INKEY$:IFA$<"y"ANDAS$<"n"THENCOLORRND(1)*4+1:GOTO1010
1030 IFA$="y"THEN20
1040 FORI=1T02:SCREEN1,I,2:COLOR1,0,1:CONSOLE0,16,1,1:CLS:NEXT
1050 END
1060 SCREEN 2,1,1:COLOR212,0,2:CONSOLE0,16,0,0:CLS
1070 LOCATE 7,15:PRINT"♣♣ BLACK MAGIC ♣♣";
1080 FORI=0T013:PRINTCHR$(7):NEXT:COLOR3:LOCATE0,0
1090 LINE(0,0)-(255,178),2,B:PLAY"v8c","v8e","v8g"
1100 RESTORE1110:FORI=2T012:READA$:LOCATE5,I:PRINTA$:NEXT
1110 DATA マホクノチカラチキヲタイセ
1120 DATA << マホクノキー >>
1130 DATA [1] イズマヲオトス
1140 DATA [2] アメラフラスル
1150 DATA [3] トラコノヲヨブ
1160 DATA [4] シニカミヲヨブ
1170 DATA [5] ホノヲモヤス
1180 DATA [6] ハナヒヲツクル
1190 DATA [7] イシヲフラスル
1200 DATA [8] メクラマシ(カズマキ)
1210 DATA [9] テンキショツク
1220 CONSOLE15,1:CLS:A=1
1230 INPUT"ナンジニテヤリマスカ(1-2)":A:IFA>20RA<1THEN1220
1240 N$(1)="No1":N$(2)="PC6":FORI=1TOA
1250 PLAY"o6c64d32":INPUT"ナニヲツクテネ!(3モシマテ)":N$(I)
1260 N$(I)=LEFT$(N$(I),3):NEXT

```



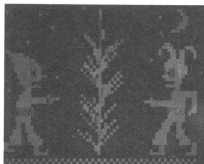
◀魔法のキーのナンバーを見えて  
ゲームを楽しもう。

リスト続く

```

1270 RETURN
1280 SCREEN 2,2,1:CONSOLE0,16,0,0:COLOR0,0,1:CLS
1290 SOUND7,7:SOUND6,8:SOUND11,0:SOUND12,90:SOUND13,14:SOUND8,16
1300 RESTORE1310:FORI=0T015:READA$:PRINTA$:NEXT
1310 DATA"#####H#####PmB"
1320 DATA"#####50:#+5+10#####A_h"
1330 DATA"#####トトキ,,トトH#####Pp"
1340 DATA"#####>#####"
1350 DATA"#####A######B#####"
1360 DATA"#####445:#####ソソ"
1370 DATA"#####/#####7ソソ"
1380 DATA"#####ス=カス#####"
1390 DATA"#####7##### ママ"
1400 DATA"#####? #####"
1410 DATA"#####ミカ#####U"
1420 DATA"#####一#<#####?"
1430 DATA"##### 01?#####(+/"
1440 DATA"#####T ほか#####?#/?"
1450 DATA"#####P を.<#####"
1460 DATA"-----"
1470 RESTORE1480:FORI=0T026:READA,B:POKE&HE200+A,B:NEXT
1480 DATA162,255,163,255,164,255,194,255,195,255,197,255,227,255
1490 DATA241,254,272,255,284,255,291,127,304,255,319,255,316,255
1500 DATA317,255,348,127,349,127,430,127,431,127,432,127,433,127
1510 DATA453,127,463,127,464,127,465,96,479,255,479,255
1520 FORI=&HE000T0&HE1FF:POKEI,&H60:NEXT:POKE&HE3FF,198
1530 SCREEN,2,2:AD=&H0FFF:RESTORE1580:FORI=0T014:READA$
1540 FORJ=1T032:AD=AD+1:B$=MID$(A$,J,1):IFB$='1'THENPOKEAD,&H62
1550 NEXT:NEXT
1560 COLOR2:LOCATE2,10:PRINTN$(1):COLOR4:LOCATE27,10:PRINTN$(2)
1570 RETURN
1580 DATA"10011110001111000011111111000000"
1590 DATA"11111110000111011111111111000000"
1600 DATA"11110000000111111111110000000111"
1610 DATA"00000000000011000110000000000000"
1620 DATA"00000001000001000010000000000000"
1630 DATA"00000000000001110000000000000000"
1640 DATA"00011111110000000000000111111000"
1650 DATA"01111111100000000001011111111101"
1660 DATA"00111111110000000000000111100000"
1670 DATA"00111111100010000000000110000000"
1680 DATA"00000011100000000000000000000011"
1690 DATA"01111110000000000000000000000001"
1700 DATA"01111111000001111110000010000000"
1710 DATA"01111111000000000000000000000001"
1720 DATA"0000000000000111100000011100011"

```



▲きみはマイコンに勝つことができたか? 作戦をたて直してもう一度チャレンジしよう!

Magic(変数表)

変数名	内容
A、B、I、J、X、Y	汎用(ループカウンタ、座標etc.)
A\$、B\$	汎用(キー入力、print内容etc.)
AD	pokeのためのアドレス
E	カラーコード
F( )	盤の目の状態を格納(-I、0、I)
G( )	盤の目の配列
N\$( )	名前
N( )	石の種類(-I、I)
Q	誰の番か、それを格納



# イルーシス

PC-6001(32K)

末次 美知夫

## 推理ゲームだ！

あらかじめ定められた秘密のルールを推理し、カードをすべて並べるゲームです。

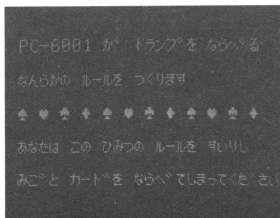
## 遊び方

ページは2を指定します。RUNさせるとゲームの説明が表示され、説明の後“レベルは？”と聞いてきますので適当なレベルを指定しましょう。そのレベルに応じた枚数のカードがサンプルとして表示されるので、そのサンプルカードから、秘密のルールを推測しカードを全部並べるわけです。

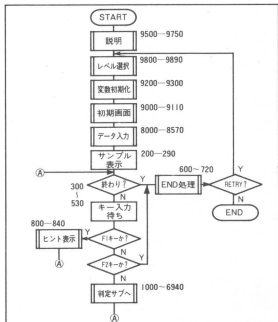
コマンド入力法は、♠は1、♥は2、♣は3、♦は4で、数は1-9および0(10)、j、q、k(それぞれ小文字)がカードのマークおよび、数に対応します。画面には、マークに関しては“♠(1)-♦(4)?”。数に関しては、“1-K”と表示されます。適当と思うマーク、および数を入力しましょう。入力を受けつけられると、音が鳴りますのでそれまでキーをおしていること。入力されたカードが正しければ、表示されたカードの次に並べられ、誤りであれば右側の誤りカード表示欄に表示されます。どうしてもわからない場合やカードの並べ方のルールがわかったらF2キーをおして下さい。画面

にルールが表示されます。なお、ルールによって全部のカードを並べてしまうことが不可能な場合もあります。うまくすべてのカードが並んだりF2キーをおした際は、ルールの解説と共にビゼーのメッセエツが流れます。ゲームの途中ヒントが必要なときはF1キーをおしましょう。

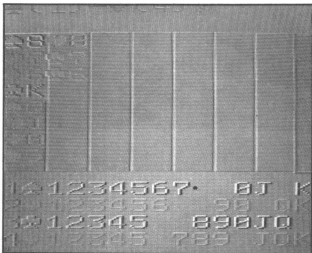
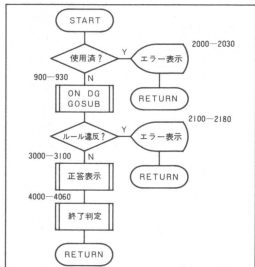
カードの並べ方は、全部で20通り用意されており、初級では比較的単純なもの10個のうちから、中級では残り10個のうちから、上級では全体の20個のうちからランダムに選ばれます。



▲はじめは初級から、中級、上級へと推理力をためそう。



「イルーシス」メインルーチンのフローチャート



▲上段は20通りのパターンがあるぞ。

## リスト1 イルーシス

```

0 REM *****
1 REM ELEUSIS (イルーシス) V.1.0
2 REM (c) M. SUETSUGU 1983.8
3 REM *****
10 DIM D(4,13),CT(4),NT$(13),RU$(20),TA(2,10),HI$(5),A$(5),M$(1,3)
20 SCREEN1,1,1:CONSOLE,,0,0:COLOR1,,1:CLS
30 LOCATE12,7:PRINT"オメテ"トリ!
50 GOSUB9500
60 GOSUB9800
100 GOSUB9200:GOSUB9000:GOSUB8000
200 REM*sample*
210 DG=INT(RND(1)*10)+1
230 GOSUB3000
235 FORH=1TO4-LE
240 V1=INT(RND(1)*4)+1
250 N1=INT(RND(1)*13)+1
260 IFD(V1,N1)=1THEN240
270 GOSUB900
280 IFCK=0THEN240
290 GOSUB3000:NEXTH
300 REM *main*
310 IFED=1THEN600
320 LINE(0,0)-(255,23),2,BF
330 EXEC&H1058
340 LOCATE0,0:COLOR1:PRINT"♣(1)-◆(4)?
350 A$=INKEY$:IFA$=""THEN350
360 IFA$="♠"THENGOSUB800:GOTO300
370 IFA$="♥"THEN630
380 IFA$="1"ORA$="2"ORA$="3"ORA$="4"THENV1=VAL(A$):GOTO400
390 GOTO350
400 PLAY"18c","18e":EXEC&H1058
410 LOCATE11,0:COLOR1:PRINTCHR$(&H0+V1-1);"(";"A$;"")
420 LOCATE0,1:PRINT"1-K?
430 A$=INKEY$:IFA$=""THEN430
440 IFA$="♠"THENGOSUB800:GOTO300
450 IFA$="♥"THEN630
460 A=VAL(A$):IFA>0AND<10THENN1=A:GOTO520
470 IFA$="0"THENN1=10:GOTO520
480 IFA$="j"THENN1=11:GOTO520
490 IFA$="q"THENN1=12:GOTO520
  
```

```

500 IFA$="k" THEN N1=13:GOTO520
510 GOTO430
520 PLAY"d", "f":LOCATE11,1:PRINTNT$(N1)
530 GOSUB1000:GOTO300
600 REM **END ヲヨリ **
610 FORI=1TO10
620 SCREEN1,1,1:FORJ=1TO120:NEXTJ:SCREEN3,2,2:FORJ=1TO50:NEXTJ,I
630 LINE(0,125)-(255,185),4,BF
640 LINE(0,0)-(255,23),2,BF
650 LOCATE0,11:COLOR2:PRINT"<ルル>";
660 COLOR1:PRINTRU$(DG+(CL-1)*10)
665 FORI=0TO3:PLAYM$(0,I),M$(1,I):NEXTI
680 LOCATE2,0:PRINT"RETRY? (Y/N)"
690 A$=INKEY$:IFA$="" THEN690
700 IFA$="y" THEN60
710 IFA$="n" THENEND
720 GOTO690
800 REM ** HINT **
805 PLAY"o6110fdfdfd"
810 LINE(0,0)-(255,23),2,BF
820 LOCATE0,0:COLOR3:PRINT"<ヒト>";
830 COLOR1:PRINTHI$(TA(CL,DG))
840 FORI=1TO2000:NEXTI:RETURN
900 REM****
910 CK=0:IFCL=2THEN930
920 ON DG GOSUB5000,5100,5200,5300,5400,5500,5600,5700,5800,5900:RETURN
930 ON DG GOSUB6000,6100,6200,6300,6400,6500,6600,6700,6800,6900:RETURN
1000 REM *ハンティ*
1010 IFD(V1,N1)=1THEN2000
1020 GOSUB900
1030 IFCK=0THEN2100
1040 LINE(0,0)-(255,23),2,BF
1042 LOCATE0,0:COLOR3:PRINT"          テイカイ! "
1050 GOSUB3000
1060 GOSUB4000:RETURN
2000 REM **イラ-1**
2010 LINE(0,0)-(255,23),2,BF:PLAY"o7ffff"
2020 LOCATE0,0:PRINT"   コ/カート"ハ ステ"ニ       ツカッティマス!"
2030 FORI=0TO900:NEXTI:LINE(0,0)-(255,23),2,BF:RETURN
2100 REM **イラ-2**
2110 NN=NN+1:PLAY"o7112dcdc"
2120 LINE(0,0)-(255,23),2,BF
2130 IFNN=9THENLINE(226,24)-(253,124),1,BF:NN=1
2140 LOCATE14,NN+1:COLORCT(V1)
2150 PRINTCHR$(&H80+V1-1):NT$(N1)
2160 LOCATE0,0:COLOR3:PRINT"          サ"ンネン! "
2170 FORI=0TO900:NEXTI:LINE(0,0)-(255,23),2,BF
2180 RETURN
3000 REM *テイカイ ヒョウシ" *
3010 SN=SN+1
3020 GN=INT((SN-1)/8)
3030 LOCATEGN*2,SN-GN*8+1:COLORCT(V1)
3040 PRINTCHR$(&H80+V1-1):NT$(N1)
3050 VZ=VP:NZ=NP:VP=V1:NP=N1
3055 PLAY"s0m10000112t120o6cdcefcgcacgcfccecdc","v11m10000t12011o5cc2"
3060 LINE(226,24)-(253,124),1,BF:NN=0
3080 LOCATEN1+1,V1+10:COLOR4:PRINTNT$(N1)
3090 D(V1,N1)=1
3100 RETURN
4000 REM ** END? **
4010 FORI=1TO4:FORJ=1TO13
4020 IFD(I,J)=1THEN4050
4030 V1=I:N1=J:GOSUB900

```

リスト続く

```

4040 IFCK=1THENRETURN
4050 NEXT J,I
4060 ED=1:RETURN
4900 REM***RULE***
5000 IFVP=4THENIFV1=1THENCK=1:RETURN
5010 IFVP>=1ANDVP<=3THENIFV1=VP+1THENCK=1:RETURN
5020 RETURN
5100 IFVP=1ORVP=3THEN5130
5110 IFV1=1ORV1=3THENCK=1: RETURN
5120 RETURN
5130 IFV1=2ORV1=4THENCK=1: RETURN
5140 RETURN
5200 IFNP=13THENIFN1=1THENCK=1:RETURN
5210 IFN1=NP+1THENCK=1:RETURN
5220 RETURN
5300 IFNP-INT(NP/2)*2=0THEN5330
5310 IFN1-INT(N1/2)*2=0THENCK=1:RETURN
5320 RETURN
5330 IFN1-INT(N1/2)*2=1THENCK=1:RETURN
5340 RETURN
5400 IFN1=NPTHENCK=1:RETURN
5410 FORK=1TO4
5420 IFD(K,NP)<>1THENRETURN
5430 NEXTK
5440 CK=1:RETURN
5500 IFNP=13THENIFN1=2THENCK=1:RETURN
5510 IFNP=12THENIFN1=1THENCK=1:RETURN
5520 IFNP=>1ANDNP<=11THENIFN1=NP+2THENCK=1:RETURN
5530 RETURN
5600 IFNP=>1ANDNP<=7THENIFN1>=8ANDN1<=13THENCK=1:RETURN
5610 IFNP>8ANDNP<=13THENIFN1>=1ANDN1<=7THENCK=1:RETURN
5620 RETURN
5700 IFN1<>NPTHENCK=1:RETURN
5710 RETURN
5800 IFN1=NPORV1=VPTHENCK=1:RETURN
5810 RETURN
5900 IFNP=>1ANDNP<=7THEN5930
5910 IFV1=2OR V1=4THENCK=1:RETURN
5920 RETURN
5930 IFV1=1OR V1=3THENCK=1:RETURN
5940 RETURN
6000 IFNP-INT(NP/2)*2=0THEN6030
6010 IFV1=1OR V1=2THENCK=1:RETURN
6020 RETURN
6030 IFV1=3OR V1=4THENCK=1:RETURN
6040 RETURN
6100 IFVP-INT(VP/2)*2=0THEN6130
6110 IFN1-INT(N1/2)*2=0THENCK=1:RETURN
6120 RETURN
6130 IFN1-INT(N1/2)*2=1THENCK=1:RETURN
6140 RETURN
6200 IFNP-INT(NP/4)*4=1THENIFV1=1THENCK=1:RETURN
6210 IFNP-INT(NP/4)*4=2THENIFV1=2THENCK=1:RETURN
6220 IFNP-INT(NP/4)*4=3THENIFV1=3THENCK=1:RETURN
6230 IFNP-INT(NP/4)*4=0THENIFV1=4THENCK=1:RETURN
6240 RETURN
6300 IFVP=1AND N1-INT(N1/4)*4=0THENCK=1:RETURN
6310 IFVP=2AND N1-INT(N1/4)*4=1THENCK=1:RETURN
6320 IFVP=3AND N1-INT(N1/4)*4=2THENCK=1:RETURN
6330 IFVP=4AND N1-INT(N1/4)*4=3THENCK=1:RETURN
6340 RETURN
6400 IF(VP+VZ)-INT((VP+VZ)/2)*2=1THEN6430
6410 IFN1>=1ANDN1<=7THENCK=1:RETURN

```

```

6420 RETURN
6430 IFN1>=7ANDN1<=13THENCK=1:RETURN
6440 RETURN
6500 IF(NP+NZ)-INT((NP+NZ)/2)*2=1THEN6530
6510 IFV1=2OR V1=4THENCK=1:RETURN
6520 RETURN
6530 IFV1=1OR V1=3THENCK=1:RETURN
6540 RETURN
6600 IFVP-INT(VP/2)*2=0THEN6630
6610 IFN1>=NPTHENCK=1:RETURN
6620 RETURN
6630 IFN1<=NPTHENCK=1:RETURN
6640 RETURN
6700 IFNP>NZTHEN6730
6710 IFV1=2OR V1=4THENCK=1:RETURN
6720 RETURN
6730 IFV1=1OR V1=3THENCK=1:RETURN
6740 RETURN
6800 IFNP-INT(NP/2)*2=0THEN6830
6810 IFV1=1OR V1=3THENCK=1:RETURN
6820 RETURN
6830 IFN1>=1ANDN1<=7THENCK=1:RETURN
6840 RETURN
6900 IFVZ-INT(VZ/2)*2=0THEN6930
6910 IFN1-INT(N1/2)*2=1THENCK=1:RETURN
6920 RETURN
6930 IFN1-INT(N1/2)*2=0THENCK=1:RETURN
6940 RETURN
8000 REM
8010 RESTORE8020:FORI=1TO20:READR$(I):NEXTI
8020 DATA"♠ ♡ ♦ ♣ ...ノリ"ユハ"ンニ タ"セ"
8030 DATA"アカート"ト アオカート"ヲ コウ"ニ タ"セ"
8040 DATA"1 2 3 ... K 1 ... ノリ"ユハ"ンニ タ"セ"
8050 DATA"ク"ウスウカート"ト キスウカート"ヲ コウ"ニ タ"セ"
8060 DATA"マ"ノカート"ト オナシ"スウ"ノカート"ヲタ"セ, ナクナツラ ツキ"ハナテ"モヨイ"
8070 DATA"マ"ノカート"ニ 2ヲタシ"タスウ"ノカート"ヲタ"セ, K ト 1 ハ ツツ"イタイル"スル"
8080 DATA"マ"ノカート"カ" 1-7ナラ 8-K, 8-Kナラ 1-7 ラタ"セ"
8090 DATA"マ"ノカート"ト チカ"ウスウ"ノカート"ヲタ"セ"
8100 DATA"マ"ノカート"ト オナシ"スウ"ノカート" マタハ オナシ"シュル"ノカート"ヲタ"セ"
8110 DATA"マ"ノカート"カ" 1-7ナラ アオ, 8-Kナラ アカ ラタ"セ"
8120 DATA"マ"ノカート"カ" ク"ウスウナラハ" ♠ カ ♦ ラ, キスウナラハ" ♠ カ ♡ ラタ"セ"
8130 DATA"マ"ノカート"カ" アオ ナラハ" ク"ウスウ, アカ ナラハ" キスウ ラタ"セ"
8140 DATA"マ"ノカート"ヲ4チ"クリ アマリカ"1ナラ♠, 2ナラ♡, 3ナラ♣, 0ナラ♦ヲタ"セ"
8150 DATA"マ"ノカート"カ" ♠ ♡ ♦ ♣ ナラ 4チ"クリ アマリカ"ソレゾ"レ 0,1,2,3 トナル"モノヲタ"セ"
8160 DATA"マ"ノ2マ"ノカート"カ" オナシ"イロナラ 1-7, チカ"ウイロナラ 7-Kヲタ"セ"
8170 DATA"マ"ノ2マ"ノカート"ヲタシテ ク"ウスウナラ アカ, キスウナラ アオヲタ"セ"
8180 DATA"マ"ノカート"カ" アオ ナラハ" ソレイ"ヨウ, アカ ナラハ" ソレイ"ノ"スウ"ヲタ"セ"
8190 DATA"マ"ノカート"カ" ソノマ"ノカート"ヨリオオ"キレハ" アオ, テ"ナレハ" アカラタ"セ"
8200 DATA"マ"ノカート"カ" ク"ウスウナラハ" 1-7 ラ, キスウナラハ" アオカート"ヲタ"セ"
8210 DATA"2マ"ノカート"カ" アカ ナラハ" ク"ウスウ, アオ ナラハ" キスウ ラタ"セ"
8300 RESTORE8310:FORI=1TO2:FORJ=1TO10:READT$(I,J):NEXTJ,I
8310 DATA 1,1,2,2,2,2,2,2,3,2,2,1,2,1,4,4,1,4,2,5
8320 RESTORE8330:FORI=1TO5:READH$(I):NEXTI
8330 DATA"マ"ノカート"ノ シュル"ニ チュウイ!"
8340 DATA"マ"ノカート"ノ カス"ニ チュウイ!"
8350 DATA"マ"ノカート"ノ シュル"ト カス"ニ チュウイ!"
8360 DATA"マ"ノ2マ"ノカート"ニ チュウイ!"
8370 DATA"2マ"ノカート"ニ チュウイ!"
8400 RESTORE8500
8410 FORJ=0TO1:FORK=0TO3:READM$(J,K):NEXTK,J:RETURN
8500 DATA s0m10000t82o518g4
8510 DATA g.116fe-fga-18b-go6e-o5b-o6gr8o5f4f.116gfe-dc
8520 DATA o418b-o5dfdb-r814e-e-116fe-de-18fga-b-o6cr8

```

リスト続く



```

8530 DATA 1405ff116fefge-4e-8r8r4
8540 DATA v11m10000t8218o3e-b-
8550 DATA o4e-o3b-o4fo3b-e-b-o4b-o3b-o4b-o2b-o3b-o4do3b-o4e-o3b-
8560 DATA o2b-o3b-o4fo3b-o4do3b-cgo4co3go4e-o3go2a-o3fo4co3fo4e-o3f
8570 DATA o2b-o3a-o4do3b-o4a-o3b-e-b-o4e-418
9000 REM*ジョカ* ヂン*
9010 SCREEN3,2,2:COLOR2,1,2:CLS
9020 FORI=0T08:LINE(32*I,12)-(32*I,125),3:NEXTI
9030 LINE(0,125)-(255,185),4,BF
9040 FORI=1T04
9050 LOCATE1,10+I:COLORCT(I):PRINTCHR$(&H80+I-1);'1234567890JQK':NEXTI
9060 A$='1234':FORI=1T04
9070 COLOR1:LOCATE0,10+I:PRINTMID$(A$,I,1):NEXTI:COLOR2
9080 LINE(0,0)-(255,23),2,BF
9090 LINE(0,24)-(32,24+12*(5-LE)),4,BF
9100 LINE(224,23)-(255,125),2,B
9110 RETURN
9200 REM*ハンク ジョカ*
9210 KEY1,'ヒ':KEY2,'マ'
9220 ED=0:NN=0:SN=0
9230 RESTORE9240:FORI=1T04:READCT(I):NEXTI
9240 DATA 2,3,2,3
9250 RESTORE9260:FORI=1T013:READNT$(I):NEXTI
9260 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,0,J,Q,K
9270 VP=INT(RND(1)*4)+1:V1=VP
9280 NP=INT(RND(1)*13)+1:N1=NP
9290 FORI=1T04:FORJ=1T013:D(I,J)=0:NEXTJ,I
9300 RETURN
9500 REM*セツメイ*
9510 SCREEN3,2,2:COLOR3,1,1:CLS
9520 FORI=30T096:PLAY'n=i;64':NEXTI
9530 LOCATE1,3:PRINT"ELEUSIS (イルラス)"
9540 LOCATE7,5:PRINT"A"
9550 LOCATE0,7:PRINT"スイリヨクラ キソウ ケーラム"
9560 LOCATE7,9:PRINT"テ" ス
9570 LOCATE7,12:PRINT"ワ"
9580 FORI=96T010STEP-1:PLAY'n=i;64':NEXTI:CLS
9590 SCREEN4,2,2:COLOR1,0,2:CLS
9600 A$(1)="PC-6001 カ トランフア ナラヘル"
9610 A$(2)="ナラカノ ルルヲ ツクリス"
9620 A$(3)="★♥◆◆◆◆♥◆◆◆◆"
9630 A$(4)="アナハ コノ ヒミツノ ルルヲ スイリス"
9640 A$(5)="ミコト カートヲ ナラヘテサマツクタ"サイ"
9650 FORI=1T05:LOCATE1,2*I-2
9660 FORJ=1T032:A$=MID$(A$(I),J,1)
9670 IFA$=""THEN9690
9680 PRINTA$;:PLAY'o6f64'
9690 NEXTJ,I
9700 FORI=1T01500:NEXTI:CLS
9710 COLOR1,0,1:CLS
9720 LOCATE4,5:PRINT"* ヒントカ オライトキハ、 F1キー"
9730 LOCATE4,7:PRINT"* トクシチモ クラナイトキハ、 F2キー"
9740 LOCATE10,10:PRINT"ラ オステクタ"サイ
9750 FORI=1T03000:NEXTI:CLS:RETURN
9800 SCREEN3,2,2:COLOR3,2,2:CLS
9810 LOCATE0,2:PRINT"LEVELアップテ"クタ"サイ":COLOR1
9820 LOCATE3,5:PRINT"1 ジョキユ"
9830 LOCATE3,7:PRINT"2 チュウキユ"
9840 LOCATE3,9:PRINT"3 ショウキユ"
9850 COLOR4:LOCATE5,12:PRINT"1-3 ?"
9860 A$=INKEY$:IFA$=""THEN 9860
9870 IFA$="1"ORA$="2"THENCL=VAL(A$):LE=CL:CLS:RETURN
9880 IFA$="3"THENCL=INT(RND(1)*2)+1:LE=3:CLS:RETURN
9890 GOT09860

```



# 火星探検

PC-8001

宮崎 憲治

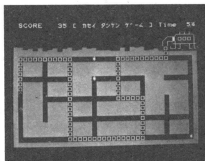
## 火星の爆発を防げ

西暦20XX年、人口増加が人類の最も深刻な問題となってから、はや半世紀。人類は月面に最初の宇宙コロニー（居住区）をおいたが、しかし数年内に確実に人口が許容量を超えることはあきらみである。コンピュータの計算によると、人類に残された時間は5年しかない。ただちに緊急閣僚会議が開かれ、その場でつぎなるコロニーを火星に建設することになり、その第一歩として、調査隊が派遣されることになった。調査船が到着したとき火星は火山活動が活発化し、爆発寸前であった。調査隊長であるきみはなんとしてもこの爆発を防がなければならない。爆発を防ぐ方法は、ただ一つ。迷路のような地下空洞に住む火星人をバイキング14号のマジックハンドで捕まえることしかないのだ。しかも、時間は限られており、時間内にすべての火星人を捕まえられなかったときは、宇宙船も火星とともに爆発するしかないのだ。

## 遊び方

テンキー(8,2,4,6)を使って、上下左右にマジックハンドを操作し、火星人♣を"V"で捕まえてください。ただし、マジックハンドが通過したところ

は、ケーブル"□"がじやまになって、火星入もマジックハンドも通ることはできません。ケーブルに妨げられ、どうしても火星人を捕まえられない状況になったら、各面で1回だけマジックハンドを船に回収できます。(スペースキー)。さらに、画面に表示される"米"は火星人のみが通過できる障害物で、マジックハンドでこれを通過することはできません。また、火星人がこれを通過すると"米"は別の場所に移動します。最後にマジックハンドを1度回収した後どうしても移動できなかったとき、「秒よみて追ってくる死よりは、いっそ一息に……。」という人のために、自爆キー(GRA PH)もあります。悲惨ですがね……。



マジックハンドを駆使して、火星人を捕まえろ！

## リスト1 火星探検

```

10  'カセイタンケンゲーム'
20  'by'
30  'ミヤサキ ケンシ'
40  '1'
50  '1'
60  '1'
70  '1'
80  '1'
90  '1'
100 REM 11111 ランキョウタイ 11111
110 CLEAR
120 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25
130 CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,32
140 DIM P1$(300),XX(300),YY(300)
150 PRINT CHR$(12)
160 REM 22222 ハンク ラ キメル 22222
170 H=0
180 C=2:CG=2:S=0
190 S1=0:C1=0:X=31:Y=5
200 P$=""
210 REM 33333 カメン サクリ 33333
220 PRINT CHR$(12)
230 COLOR2:LOCATE0,5
240 FOR I=0TO37
250 PRINTCHR$(RND(1)*8+128);
260 NEXT I
270
280 LINE(0,6)-(37,24), "■",2,B
290 FOR X1=2 TO 32 STEP 5
300 FOR Y1=8 TO 22 STEP 4

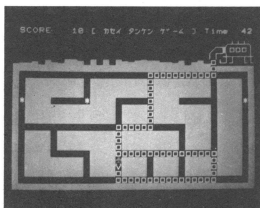
```

リスト続

```

310 LINE(X1,Y1)-(X1+3,Y1+2),"■",2,BF
320 NEXT Y1,X1
330 '
340 FOR I=1 TO 9
350 X1=6+INT(RND(1)*6)*5
360 Y1=8+INT(RND(1)*4)*4
370 LINE(X1,Y1)-(X1,Y1+2),"■",2
380 X1= 2+INT(RND(1)*7)*5
390 Y1=11+INT(RND(1)*3)*4
400 LINE(X1,Y1)-(X1+3,Y1),"■",2
410 NEXT I
420 '
430 COLOR 4
440 FOR I=1 TO C
450 MX(I)=1+INT(RND(1)*8)*5
460 MY(I)=7+INT(RND(1)*5)*4
470 P=PEEK(&HF302+MY(I)*120+MX(I)*2)
480 IF P<>ASC(" ") THEN 450
500 M1(I)=RND(1)*3-1:M2(I)=RND(1)*3-1
510 P=PEEK(&HF302+(MY(I)+M2(I))*120+(MX(I)+M1(I))*2)
520 IF P<>ASC(" ") THEN 450
525 LOCATEMX(I),MY(I):PRINT"♣";
530 NEXTI
540 '
550 COLOR 6
560 FOR I=1 TO CG
570 X1=1+INT(RND(1)*8)*5
580 Y1=7+INT(RND(1)*5)*4
590 P=PEEK(&HF302+Y1*120+X1*2)
600 IF P<>ASC(" ") THEN 570
610 IF X1=31 AND Y1=7 THEN 570
620 LOCATEX1,Y1:PRINT"*";
630 NEXTI
640 '
650 LOCATE 31,6:PRINT " ";
660 COLOR 5
670 LOCATE 31,2:PRINT " ";
680 LOCATE 31,3:PRINT "0001";
690 LOCATE 30,4:PRINT "1111";
700 LOCATE 31,5:PRINT "1111";
710 COLOR7:LOCATE0,0
720 '
730 PRINTUSING" SCORE #### [ カセイ タンゲン ゲーム ] Time 150";S
740 REM 44444 メイン ル-7* 44444
750 FOR T=149 TO 0 STEP -1
760 BEEP1:BEEP0
770 COLOR5:I=INP(0):J=INP(1)
780 IF I=239 THEN SY=0:SX=-1:P$=">":GOTO 830
790 IF I=191 THEN SY=0:SX= 1:P$="<":GOTO 830
800 IF I=251 THEN SX=0:SY= 1:P$="^":GOTO 830
810 IF J=254 THEN SX=0:SY=-1:P$="V":GOTO 830
820 IF INP(0)=239 THEN 1270
830 '
840 P=PEEK(&HF302+(Y+SY)*120+(X+SX)*2)
850 IF P=ASC("♣") THEN1460
860 IF P<>ASC(" ") THEN930
870 '
880 LOCATE X,Y:PRINT"D"
890 X=X+SX
900 Y=Y+SY
910 '
920 LOCATE X,Y:PRINTP$
930 XX(T)=X
940 YY(T)=Y
950 '
970 IF INP(9)=191 AND S1=0 THEN GOSUB1680
980 '
990 COLOR7:LOCATE29,0:PRINTUSING" Time ###";T
1000 REM 55555 ♯ / イト' 55555
1010 FOR M=1 TO C
1020 IF MX(M)=0 THEN 1150
1030 IF (MX(M)-1) MOD 5=0 AND (MY(M)-7) MOD 4=0 THEN GOSUB 1430

```



◀ ヤッターノ火星人を捕まえたぞノ

```

1040 IF M1(M)=0 AND M2(M)=0 THEN GOSUB 1430
1050 /
1060 LOCATE MX(M),MY(M)
1070 PRINT " ";
1080 MX(M)=MX(M)+M1(M)
1090 MY(M)=MY(M)+M2(M)
1100 /
1110 P=PEEK(&HF302+MY(M)*120+MX(M)*2)
1120 IF P>ASC(" ") THEN MX(M)=MX(M)-M1(M):MY(M)=MY(M)-M2(M):GOSUB 1430
1130 LOCATE MX(M),MY(M)
1140 COLOR4:PRINT "*";
1150 NEXT M
1160 /
1170 IF T MOD 30<>0 THEN 1250
1180 X1=1+INT(RND(1)*8)*5
1190 Y1=7+INT(RND(1)*5)*4
1200 P=PEEK(&HF302+Y1*120+X1*2)
1210 IF P<>ASC(" ") THEN 1250
1220 IF X1=31 AND Y1=7 THEN 1180
1230 COLOR 6
1240 LOCATEX1,Y1:PRINT "*";
1250 /
1260 NEXT T
1270 REM 66666 *"-Δ α-Λ"- 66666
1280 COLOR 7
1290 LOCATE4,1:PRINT "
1300 LOCATE4,2:PRINT "GAME OVER
1310 LOCATE4,3:PRINT "
1320 FOR I=0 TO 20
1330 BEEP1:OUT81,33
1340 FOR J=0 TO I
1350 NEXT J
1360 WIDTH40,25:BEEP0
1370 NEXT I
1380 LOCATE3,4:PRINT "お ｲﾁﾎﾞ ﾏﾏｽｶ? [YES(y)/NO(n)]
1390 IF INKEY$="y" THEN RUN
1400 IF INKEY$="n" THEN END
1410 GOTO 1390
1420 END
1430 REM 77777 おｼｼﾞ ﾏ ﾀｶｲ 66666
1440 IF RND(1)>.5 THEN M1(M)=RND(1)*3-1:M2(M)=0 ELSE M2(M)=RND(1)*3-1:M1(M)=0
1450 RETURN
1460 REM 88888 おｶﾌ 88888
1470 FOR K=0 TO 20
1480 BEEP1:BEEP0
1490 NEXT K
1500 /
1510 C1=C1+1:S=S+10:COLOR7
1520 LOCATE1,0:PRINTUSING"SCORE ####";S
1530 COLORS:LOCATE X,Y:PRINT"0"
1540 X=X+SX:Y=Y+SY:
1550 /
1560 FOR K=1 TO C
1570 IFX=MX(K)ANDY=MY(K) THENMX(K)=0
1580 NEXT K
1590 LOCATE X,Y:PRINTP$
1600 IF C1=C THEN 1620
1610 GOTO910
1620 REM 99999 *"-ﾌｽ 99999
1630 COLOR7:FOR K=T TO C STEP -5
1640 S=S+1:LOCATE1,0:PRINTUSING"SCORE ####";S
1642 LOCATE29,0:PRINTUSING"Time ####";K
1645 FOR U=0 TO 15:NEXTU:BEEP1:BEEP0:NEXTK
1650 C=C+1
1660 IF C=6 THEN C=2:CG=CG+1
1670 GOTO 190
1680 REM 00000 ﾎﾁ= ﾀｶｲ 00000
1690 FOR K=T TO 150
1700 LOCATE XX(K),YY(K):PRINT " "
1710 BEEP1:BEEP0
1720 NEXT K
1730 S1=1:P$="":X=31:Y=5
1740 RETURN

```



# 検索プログラム

PC-8001

中村 賢

## データを整理する

このプログラムは、「自分で辞書を作ろう」というプログラムです。コンピュータに何か見出し語（例えば英和辞典にしなければ、「dictionary」と説明文（例えば「ジショ」）を記憶させると、見出し語を入力するだけでそれにつけられた説明文を検索し表示するというものです。だから、このプログラムは辞書としてだけでなく、例えば電話帳としても十分使用できます。もちろんデータを追加したりセーブすることも可能です。

## 使い方

プログラムがコンピュータに入ったら、モニターモードで\*GE122でプログラムの実行が始まりコマンドモードになります。コマンドには次の4つがあります。

1、書きこみ：コマンドモードのときに[F2]をおすと、書きこみモードになります。書きこみモードでは見出し語と説明文を“ ”で結んで登録します。“ ”は、[GRAPH]+[Z]です。例えば鎌倉幕府の成立を登録するには、“カマクラバクフ—1192”と入力します。複数の登録を連続して行うときには、RETURNキーをおして入力すること、

[ESC]をおしてください。[ESC]をおさずに“!\*”(SHIFT+[U])を入力するとコマンドモードにもどります。1目で入力が終わらない場合は、データをセーブしておけば次回そのデータをロードするだけで続けて入力することができます(これに関しては、あとで詳しく書きます)。

2、辞書：コマンドモードのときに、[F3]キーをおすと、辞書（呼び出し）モードになります。ここでは、見出し語を入力すると登録された項目の中からその見出し語をさがします。入力された見出し語が登録されていれば、その説明文を表示し、登録されていなければ、

“NO DATA!”と表示します。例えば、前述の鎌倉幕府の成立を調べるときは、“カマクラバクフ”と入力すれば、“1192”と表示されるわけです。ここでも、“!\*”でコマンドモードにもどります。

3、見出し語表示：コマンドモードのときに[F5]キーをおすと、見出し語表示モードになります。このモードでは、登録した順に見出し語を表示します。第1の見出し語が表示されたところで、[ESC]をおすと、その見出し語につけられた説明文と次に登録された見出し語が表示されます。このような手続きをくり返し、登録されたすべての項目の

```
dictionary_ジショ
POPCOM_ショウカクカン
NO DATA !
コマンド ヨ トロワゾ、?
```

カキコミ

ショウ

コマンド

▲さあ、きみのデータをどんどん入れてくれ！

表示が終了するか、または“!”を入力することでコマンドモードにもどります。また、登録されたデータの表示がすべて終わると“NO DATA”と表示されます。

4、追加書き込み：テープからデータをロードする場合にプログラムとデータのロードが終了して、コマンドモードにしてから、またコマンドモードから一度、他のモードにはいった後、ふたたび追加して登録したい場合は一度コマンドモードにもどしてから、**[F.6]**キー(**SHIFT**+**[F.5]**キー)をおしてください。追加書き込みモードにはいります。戻って**[F.1]**キーをおして、その

まま入力すると前に入れたデータがすべて消えてしまうので、入力する前にリセットボタンをおしてください。ここの登録の方法は書き込みと同じです。このモードでも、“!”でコマンドモードにもどります。

5、データのセーブ、ロードの方法：メモリーマップは&H8020~&HFFFFが項目のデータ、&HE000~&HE1FFFがプログラム本体となっています。登録された項目データの最後に“21”が入っているため、&H8020から“21”というデータが入っているアドレスまでセーブしておけば、登録されたデータをテープにセーブすることができます。い

ちいち調べるのが面倒だという人は、&HFFFFまでをセーブしてもかまいません。データをロードするときは、プログラムをロードした後にデータをロードするだけでいいわけです。

あなたのアイディアで活用できます。



## リスト1 検索プログラム

```

E000 F5 E5 D5 CD 8A 1B 21 96 EC E5 01 00 00 7E 03 23 :4E
E010 FE 00 20 F9 E1 D1 D5 C5 ED B0 C1 0B D1 E1 F1 C9 :38
E020 3E 0C DF 11 20 80 C9 CD 20 E0 1A 0B CD 20 E0 1A :77
E030 FE 21 28 03 13 18 F8 CD 00 E0 18 FE 00 20 12 13 :7A
E040 CD 75 0F FE 21 20 04 12 C3 7D E1 FE 1B 28 E8 18 :08
E050 EF 13 21 FF DF 42 4B ED 42 30 DF 21 65 E0 CD ED :EC
E060 52 3E 24 18 E2 4E 4F 20 52 41 40 22 00 CD 20 E0 :3A
E070 11 CE ED CD 00 E0 21 CE ED 11 20 80 41 1A FE 21 :80
E080 28 2F FE 80 28 1A BE 20 17 10 10 13 1A FE 80 20 :F7
E090 0E 62 6B CD ED 52 CD CA 5F 18 37 23 13 18 DE 1B :73
E0A0 41 13 1A FE 21 28 0A FE 00 20 F6 13 21 CE ED 18 :DA
E0B0 CC 21 C8 E0 CD ED 52 CD CA 5F CD 75 0F FE 1B 28 :29
E0C0 D5 FE 21 CA 7D E1 18 F2 4E 4F 20 44 41 54 41 20 :1D
E0D0 21 00 CD CA 5F 18 99 00 00 00 00 00 CD 20 E0 1A :AF
E0E0 FE 80 28 0A FE 21 28 27 CD 57 02 13 18 F1 CD 75 :A2
E0F0 0F FE 21 20 03 C3 7D E1 FE 1B 20 F2 3E 80 CD 57 :7F
E100 02 13 1A FE 00 20 F7 CD CA 5F CD CA 5F 18 DC 21 :45
E110 C8 E0 CD ED 52 C3 7D E1 00 10 01 C9 1A 77 23 13 :76
E120 18 F7 21 7C EA 11 A7 E1 06 06 CD 19 E1 21 8C EA :99
E130 11 AC E1 06 06 CD 19 E1 21 9C EA 11 B2 E1 06 06 :C8
E140 CD 19 E1 21 AC EA 11 AC E1 06 06 CD 19 E1 21 BC :CC
E150 EA 11 B8 E1 06 06 CD 19 E1 21 CC EA 11 F1 E1 06 :27
E160 06 CD 19 E1 CD 5A 04 21 BE E1 CD ED 52 3E 02 32 :36
E170 63 EA 3E 07 32 64 EA 21 D0 E1 CD ED 52 CD CA 5F :E6
E180 CD CA 5F 21 E1 E1 CD ED 52 CD 75 0F FE B6 CA 27 :DB
E190 E0 FE BC CA 6D E0 FE D6 CA DC E0 FE C2 CA 2C E0 :A1
E1A0 FE 45 CA 66 5C 18 E2 B6 B7 BA D0 20 20 20 20 :60
E1B0 20 00 BC DE BC AE 20 00 D6 D0 C0 DE BC 00 20 27 :8B
E1C0 20 B7 B5 B8 20 27 20 50 52 4F 47 52 41 4D 20 00 :E3
E1D0 20 20 20 62 79 20 53 2E 4E 41 4B 41 4D 55 52 41 :2C
E1E0 00 BA CF D0 C4 DE 20 A6 20 C4 DE B3 BF DE 20 3F :3F
E1F0 00 C2 B2 20 B6 B7 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :01

```

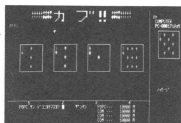


## 持ち金は1万円だ

大阪カブの会が再び開かれるという情報を得、自他共に「好奇心のかたまり」と認めるあなたは、参加を決意したが、会場に入ってみてびっくり。まわりにいるのは、コワイお兄さん達ばかりであった。手持ちの金は1万円也。ヘタをすると、帰りの電車賃さえなくなってしまう。不安におそわれたあなた。しかし、勝負は始まった。

## スタートのしかた

RUNさせると、説明が必要か否かを聞いてきますから、「Y」か「N」を入力して下さい。説明が終わると、プレイヤーの名前を聞いてきますので、入力して下さい(プレイヤーは4名まで可能です)。4人未満でプレーを行うには、全員の名前を入力した後は、「COM」(大文字)を4人目まで入力します。以上

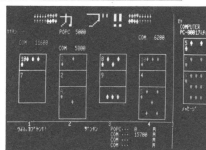


▲さて、どこにいくらかけようか!?

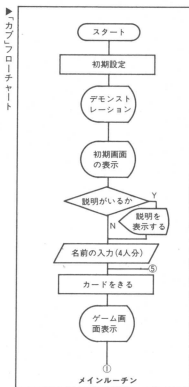
の手続きが終了すると、ゲーム開始です。金をかける場所と金額を聞いてきますので場所は1—4で、金額は持ち金の範囲で100円以上をかけて下さい。1人でも持ち金が100円以下になると、ゲームオーバーとなります。

## 遊び方

かぶというゲームは、地域によってルールが若干変わりますが、このゲームのルールは、関西方面でよく用いられているようです。一言で言ってしまうと、親1人と、複数(単数でも可)が、カードの和の下1けたの大きさを競うゲームです。つまり、カードの数の和の下1けたが、9に近い程強い手となるわけです。もちろんカードの枚数には制限があり、2枚か3枚で自分の手を作らねばなりません。3枚目が必要か否かを聞いてくるので、必要ならば「Y」不要なら「N」を、それぞれ入力して下さい。以上が基本的ルールですがさらにこのゲームには「アラシ」、「シッピン」、「クッピン」という役があり、「アラシ」は同一カードが3枚そろった場合で、子(プレイヤー)のみに適用されます。また「シッピン」(4と1)と、「クッピン」(9と1)は、親のみに適用される役です。これらの役は、カブより強く、「アラシ」が最も強いという設定になっています。なお、このゲーム



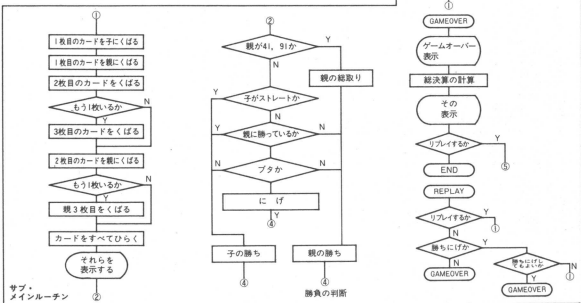
▲勝負の結果は?



は1セッションが9回ですが、持ち金をそのままにしてリプレイも可能です。リプレイをしたくなくても、強制的にリプレイさせられることもあります。そこはやはりこわいお兄さん達に開ま

れているわけですから、当然という所でしょう。

しかし、全般的にいつかなり品が悪いゲームで、温室育ちの僕は思わずびびってしまいました(ウッソ)。



## リスト1 カブ

```

10 R=RND(1)
20 REM *** ショウカ*メン ***
30 WIDTH#80,25:CONSOLE#0,25,0,1:COLOR7,0,1:PRINTCHR$(12);:GOTO540
40 RESTORE:REM *** テ*モン ストレ*ション ***
50 COLOR4:READX,Y:IFX<>0THENPSET(X,Y):GOTO50
60 DATA50,60,51,60,52,61,53,62,54,63,55,62,56,61,57,60,57,54,57,56,58,55,58,60,5
8,61,58,62,58,63,58,64,58,69
70 DATA59,54,59,55,59,56,59,57,59,58,59,59,59,60,59,61,59,62,59,63,59,64,59,65,5
9,66,59,67,59,68,59,69
80 DATA60,53,60,54,60,55,60,56,60,58,60,60,60,61,60,62,60,63,60,64,60,65,60,66,6
0,67,60,68,60,69
90 DATA61,52,61,53,61,54,61,55,61,56,61,57,61,58,61,61,61,62,61,63,61,64
100 DATA62,52,62,53,62,54,62,55,62,56,62,58,62,60,62,61,62,63,62,64
110 DATA63,53,63,54,63,55,63,56,63,57,63,58,63,59,63,60,63,61,63,62,63,63,64,
63,65,63,66,63,67,63,68,63,69
120 DATA 64,54,64,55,64,56,64,57,64,58,64,59,64,60,64,61,64,62,64,63,64,64,64,65
,64,66,64,67,64,68,64,69
130 DATA65,60,66,61,66,62,66,63,66,64,66,65,67,65,0,0
140 LOCATE14,11:COLOR3:PRINT"/";
150 LOCATE14,12:PRINT"!カ7" ショウカ*メン !";
160 LOCATE14,13:PRINT"! Let's go !";
170 LOCATE14,14:PRINT"/";
180 GOSUB3590
190 FORI=1TO300:NEXT
200 LINE(14,11)-(27,14),*,BF
210 COLOR4:FORI=1TO11:READX,Y:PRESET(X,Y):NEXT
220 DATA50,60,51,60,52,61,53,62,54,63,55,62,66,62,66,63,66,64,66,65,67,65
230 FORI=1TO11:READX,Y:PSET(X,Y):NEXT
240 DATA56,62,56,63,56,64,56,65,55,66,67,62,68,63,69,62,70,61,71,60,72,60
260 PRESET(61,57):PSET(60,57):PRESET(63,57):PSET(62,57)
270 PRESET(57,54):PRESET(58,55):PRESET(57,56)
280 PSET(65,54):PSET(66,55):PSET(65,56)
290 LOCATE35,11:COLOR3:PRINT"/";
300 LOCATE35,12:PRINT"!IPC-8001 ラ !";

```

リスト続く



```

310 LOCATE35,13:PRINT'I ョ 0 3 ク !';
320 LOCATE35,14:PRINT'\_____/';
330 GOSUB3590
340 FORI=1TO200:NEXT:LINE(34,11)-(47,14),' ',BF
400 FORI=1TO1000:NEXT:PRINTCHR$(12)
410 RETURN
420 REM *** MAIN ***
430 GOSUB920
440 GOSUB40
450 GOSUB3190
460 GOSUB600
480 GOSUB790
490 GOSUB970
500 GOSUB1240
510 FORGA=1TO9:GOSUB1370:NEXT:GOSUB3060:IFOL=2THEN480
530 END
540 REM *** ョッキ セツタイ ***
550 CLEAR300,&HCFFF
560 DEFUSR0=&HEE50:DEFUSR1=&HDBE0
570 DIMTR(40),TR$(40),NA$(4),AD(10,20),MO(4),KI$(4),SU$(10),DO(4),MY(4),KA(4)
580 FORI=1TO4:MO(I)=10000:NEXT:Y=0
590 DIMOP(4),OA(4),ME$(4),PE(9,4),OB(4),JU(4):GOTO420
600 REM *** ナマイ トロク ***
610 COLOR7,0,1:PRINTCHR$(12)
620 COLOR4:FORI=1TO4:LOCATE10,2+I:PRINTI;'A'ンメノヒト ナマイ A';INPUTNA$(I)
630 NA$(I)=LEFT$(NA$(I)+' ',4):BEEP0:NEXT
670 GOSUB3590:GOSUB3870
680 FORI=1TO1000:NEXT:GOSUB3650
700 RETURN
790 REM *** カート*ヲキル ***
800 PRINTCHR$(12):LOCATE15,10:COLOR5:PRINT'イマ.カート*ヲキツルカラ チョット マツテアクレホ.';
810 RESTORE820:FORI=1TO4:READKI$(I):NEXT
820 DATA'♠','♦','♣','♥'
830 FORI=1TO10:READSU$(I):NEXT
840 DATA'A','2','3','4','5','6','7','8','9','10'
850 REM
860 FORI=&HFF70TO&HFF70+40:POKEI,0:NEXT:FORW=1TO10:FORUW=1TO4
870 R=INT(RND(1)*40)+1:R=VAL(' &H'+HEX$(R))
880 IFPEEK(&HFF70+R)=1THEN870
890 TR(R)=U:TR$(R)=KI$(UW):POKE&HFF70+R,1
900 NEXTUW,U
910 GOSUB3600:RETURN
920 REM *** マジ ン ***
930 DATA5,23,56,42,48,3E,20,D3,40,0D,20,FD,4B,AF,D3,40,0D
940 DATA20,FD,1D,10,EE,C9
950 RESTORE930:FORI=&HEE50TO&HEE66:READZ$:POKEI,VAL('&h'+Z$):NEXT
960 RETURN
970 REM *** カ7*カ*ン ***
980 RESTORE1000:COLOR7,0,0:PRINTCHR$(12)
990 READCO,X,Y:IFCO<0THENCOLOR0:PSET(X,Y,6):GOTO990
1000 DATA1,40,2,1,41,2,5,41,9,2,42,2,2,43,2,3,42,8,5,43,7,3,44,0,3,44,1,3,44,2
1010 DATA3,44,3,3,44,4,3,44,5,3,44,6,3,45,2,4,46,2,4,47,2,5,47,8,5,47,9
1020 DATA7,48,2,7,48,3,5,48,4,4,48,5,4,48,6,4,48,7,2,48,8,2,48,9
1030 DATA7,60,0,7,61,0,6,62,0,6,63,0,5,64,0,5,65,0,4,66,0,4,67,0,3,68,0,3,69,0
1040 DATA3,69,1,3,69,2,3,69,3,2,69,4,2,69,5,2,68,5
1050 DATA1,67,6,1,66,7,1,65,8,1,64,9,5,63,9,5,62,9
1060 DATA5,72,0,5,72,1,5,72,2,4,75,0,4,75,1,4,75,2
1070 DATA4,81,0,4,82,0,4,81,1,4,82,1,4,81,2,4,82,2,4,81,3,4,82,3,4,81,4,4,82,4
1080 DATA4,81,5,4,82,5,4,81,8,4,82,8,4,81,9,4,82,9
1090 DATA5,85,0,5,86,0,5,85,1,5,86,1,5,85,2,5,86,2,5,85,3,5,86,3,5,85,4,5,86,4
1100 DATA5,85,5,5,86,5,5,85,8,5,86,8,5,85,9,5,86,9,0,0,0
1110 LINE(10,0)-(14,0),CHR$(31),5
1120 LINE(50,0)-(54,0),CHR$(31),5
1130 LINE(10,1)-(14,1),CHR$(30),4
1140 LINE(50,1)-(54,1),CHR$(30),4
1150 COLOR4:LOCATE15,0:PRINT'◆◆◆';LOCATE46,0:PRINT'◆◆◆';
1160 COLOR3:LOCATE15,1:PRINT'◆◆◆';LOCATE46,1:PRINT'◆◆◆';
1170 LINE(0,20)-(62,20),'-',6:LINE(63,0)-(63,24),'I',6
1180 LOCATE63,20:COLOR6:PRINT'J';
1190 LOCATE0,3:COLOR4:PRINT'カケン':LOCATE30,21:COLOR3:PRINT'サンキン':LOCATE67,17:
COLOR3:PRINT'メッセ-ン';
1200 COLOR7:LOCATE9,20:PRINT'1':LOCATE24,20:PRINT'2':LOCATE39,20:PRINT'3':LOC
ATE54,20:PRINT'4';

```



```

1910 LOCATE65,19:COLOR4:PRINTJ;"ニカゲタヒト。モウ";
1920 LOCATE65,20:COLOR4:PRINT"174.イルカ";
1930 LOCATE65,21:COLOR5:PRINT"LyJor[n]";
1940 IN$=INKEY$:IFIN$="y"ORIN$="Y"THENSW=1ELSEIFIN$="n"ORIN$="N"THENSW=2ELSE1940
1950 X=X-1:Q=Q-1:NO=2:GOSUB2731:X=X+1:Q=Q+1:LINE(X,Q)-(X+8,Q+4),"#",3,BF:LINE(64
,19)-(78,21),"",7,BF
1960 IFSW=2THENOP(J)=0:GOTO2045
1970 GOSUB2680:Y=Y+1
1980 X=X-1:Q=Q+2:NO=2:GOSUB2731:X=X+1:Q=Q+1
1990 IFTR$(Y)="♥"ORTR$(Y)="♦"THENCO=2ELSECO=7
2000 COLORCO:LINE(X,Q)-(X+8,Q+4),"",CO,BF:LOCATEX,Q:PRINTSU$(TR(Y));:LOCATEX,Q+
1:PRINTTR$(Y);:I=1
2010 IFAD(TR(Y),I)=0THEN2040
2020 LOCATEAD(TR(Y),I)+X+1,AD(TR(Y),I+1)+Q-1:PRINTTR$(Y):I=I+1
2030 IFI<20THENI=I+1:GOTO2010
2040 JU(J)=JU(J)+TR(Y):OP(J)=TR(Y)
2045 FORNH=1TO100:NEXTNH:NEXTJ:RETURN
2110 DATA5,10,6,11,20,10,21,11,35,10,36,11,50,10,51,11
2120 REM *** オ 2 マイ イコ ***
2130 GOSUB2680
2140 Y=Y+1
2150 X=67:Q=7:NO=2:GOSUB2731
2160 IFTR$(Y)="♥"ORTR$(Y)="♦"THENCO=2ELSECO=7
2170 COLORCO:LOCATE68,8:PRINTSU$(TR(Y));:LOCATE68,9:PRINTTR$(Y);:I=1
2180 IFAD(TR(Y),I)=0THEN2210
2190 LOCATEAD(TR(Y),I)+69,AD(TR(Y),I+1)+7:PRINTTR$(Y):I=I+1
2200 IFI<20THENI=I+1:GOTO2180
2210 OY=OY+TR(Y):PH=TR(Y):GOSUB3600
2220 REM***オ 3 マイ ハンタ ***
2230 GOSUB2430:IFSHOBU$="オ/カチ"THEN2310
2250 GOSUB2520:IFNB$="カ" THEN2310
2260 RESTORE2300:FORI=1TO4:READAZ
2270 AA$=STR$(OY):AB$=RIGHT$(AA$,1):AC=VAL(AB$)
2280 IFAC=AZTHEN2310
2290 NEXTI:GOTO2330
2300 DATA9,8,7,6
2310 GOTO2420
2320 REM *** オ 3 マイ ***
2330 GOSUB2680
2340 Y=Y+1
2350 X=67:Q=10:NO=2:GOSUB2731
2360 IFTR$(Y)="♥"ORTR$(Y)="♦"THENCO=2ELSECO=7
2370 COLORCO:LOCATE68,11:PRINTSU$(TR(Y));:LOCATE68,12:PRINTTR$(Y);:I=1
2380 IFAD(TR(Y),I)=0THEN2410
2390 LOCATEAD(TR(Y),I)+69,AD(TR(Y),I+1)+10:PRINTTR$(Y):I=I+1
2400 IFI<20THENI=I+1:GOTO2380
2410 OY=OY+TR(Y):GOSUB3600:GOSUB2430:GOSUB2520:GOSUB2480
2420 RETURN
2430 REM *** クッピン & ヲッピン ***
2440 IF(PQ=4ANDPH=1)OR(PQ=1ANDPH=4)THENKC=5:NB$="ッピン!"
2450 IF(PQ=9ANDPH=1)OR(PQ=1ANDPH=9)THENKC=5:NB$="クッピン!"ELSEIFNB$<>"ッピン!"THEN2
470
2460 SHOBU$="オ/カチ"
2470 RETURN
2480 REM *** オ フタ ***
2490 IFOYMOD10=0THENNB$="フタ":KC=6ELSE2510
2500 SHOBU$="ニゲ"
2510 RETURN
2520 REM *** オ カフ ***
2530 AA$=STR$(OY):AB$=RIGHT$(AA$,1):AC=VAL(AB$)
2540 IFAC=9THENKC=4:NB$="カフ"ELSE2560
2550 SHOBU$="ク"
2560 RETURN
2570 REM *** カゲニン ストレート ***
2580 FORV=1TO4:IF(OA(V)=OP(V))AND(OP(V)=OB(V))THENKC=1:ME$(V)="ストレート"
2590 NEXTV:RETURN
2600 REM *** カゲニン カフ ***
2610 FORV=1TO4:AA$=STR$(JU(V)):AB$=RIGHT$(AA$,1):AC=VAL(AB$)
2620 IFAC=9THENKC=2:ME$(V)="カフ"
2630 NEXTV:RETURN
2640 REM *** カゲニン フタ ***
2650 FORV=1TO4

```

```

2660 IF JU(V)MOD10=0 THEN KC=3:ME$(V)="フ*タ"
2670 NEXT V:RETURN
2680 REM *** ハンダン CARD ***
2690 IF Y<=35 THEN 2730 ELSE Y=0
2700 LOCATE 65,19:COLOR 4:PRINT "イマカート*ラキッテンネン*";
2710 LOCATE 65,20:COLOR 6:PRINT "チョット、マッテンカ。*";
2720 GOSUB 850:LINE(65,19)-(78,20)," ",BF
2730 RETURN
2731 REM *** ハンダン CARD ***
2732 ON GOTO 2733,2734,2735
2733 LOCATE X,Q:COLOR 7:PRINT "_____";:FOR A=1 TO 5:LOCATE X,Q+A:PRINT "I";:LOCATE
X+10,Q+A:PRINT "I";:NEXT A:LOCATE X,Q+6:PRINT "_____";:RETURN
2734 LOCATE X,Q:COLOR 7:PRINT "_____";:FOR A=1 TO 5:LOCATE X,Q+A:PRINT "I
I";:NEXT A:LOCATE X,Q+6:PRINT "_____";:RETURN
2735 LOCATE X,Q:COLOR 7:PRINT "_____";:FOR A=1 TO 2:LOCATE X,Q+A:PRINT "I
I";:NEXT A:LOCATE X,Q+3:PRINT "_____";:RETURN
2740 REM *** ハンダン ***
2750 IF SHOBUS="オナカチ" THEN LOCATE 5,21:COLOR 3:PRINT NB$;"テ、ワイノソウトリヲ*!";:GOTO 2850
2760 IF SHOBUS="ニガ" THEN LOCATE 5,21:COLOR 4:PRINT NB$;"チ、ニガヲ*!";:GOSUB 2961:GOTO 28
50
2761 GOSUB 2570:GOSUB 2600:GOSUB 2640
2770 IF SHOBUS="?" THEN LOCATE 5,21:COLOR 5:PRINT "ワイハ、カマナク!";ELSE 2805
2780 FOR I=1 TO 4:IF ME$(I)="カ" THEN GOSUB 2930
2790 IF ME$(I)="ストリート" THEN GOSUB 2950
2800 IF ME$(I)="フ*タ" THEN GOSUB 2930
2801 IF ME$(I)=" " THEN 2810
2802 GOTO 2840
2805 FOR I=1 TO 4:IF ME$(I)="カ" THEN GOSUB 2950
2806 IF ME$(I)="ストリート" THEN GOSUB 2950
2807 IF ME$(I)="フ*タ" THEN GOSUB 2930
2808 IF ME$(I)=" " THEN 2810
2809 GOTO 2840
2810 AA$=STR$(QY):AB$=RIGHT$(AA$,1):AC=VAL(AB$)
2820 AD$=STR$(JU(1)):AE$=RIGHT$(AD$,1):AF=VAL(AE$)
2830 IF AF<ACTHENGOSUB 2950 ELSE IF AF<ACTHENGOSUB 2970 ELSE IF AF<ACTHENGOSUB 2930
2840 NEXT I
2850 GOSUB 2990:RETURN
2860 REM *** PUT A CARD ***
2870 RESTORE 2900
2880 FOR I=1 TO 4:READ X,Q:IF KA(II)=0 THEN 2890 ELSE IF OP(II)=0 THEN NO=2:GOSUB 2731 ELSE NO
=3:GOSUB 2731
2890 X9=X:Q9=Q:GOSUB 2731:LOCATE X9+1,Q9+1:COLOR 5:PRINT SU$(OB(II));:GOSUB 3620:NEXT
II
2900 DATA 5,10,20,10,35,10,50,10
2910 RETURN
2920 REM *** ハイキ ***
2930 REM *** トウテン ***
2939 FOR J=1 TO 4:IF PE(I,J)=1 THEN MO(J)=MO(J)+MY(J)
2940 NEXT J:RETURN
2941 REM *** オトソウトリ ***
2942 FOR J=1 TO 4:MO(J)=MO(J)
2943 NEXT J:RETURN
2950 REM *** オトマ ***
2959 FOR J=1 TO 4:IF PE(I,J)=1 THEN MO(J)=MO(J)+MY(J)*2
2960 NEXT J:RETURN
2961 REM *** オトニガ ***
2962 FOR J=1 TO 4:MO(J)=MO(J)+MY(J)
2963 NEXT J:RETURN
2970 REM *** オトカチ ***
2980 FOR J=1 TO 4:IF PE(I,J)=1 THEN MO(J)=MO(J)
2981 NEXT J:RETURN
2990 REM *** print ヨリ ***
3000 LINE(47,21)-(55,24)," ",BF:FOR I=1 TO 4:LOCATE 48,20+I:COLOR 6:PRINT MO(I);
3010 GOSUB 3590
3020 NEXT I
3030 LINE(0,21)-(29,24)," ",BF:LINE(64,20)-(78,23)," ",BF
3040 FOR I=1 TO 4:LINE(5,I+2)-(62,I+2)," ",7:NEXT
3050 RETURN
3060 REM *** REPLAY ***
3070 B$="ツキヲ、タノミ マカ?CY/NJ"
3080 LOCATE 10,4:COLOR 4:FOR I=1 TO 20:PRINT MID$(B$,I,1):GOSUB 3590:NEXT
3090 IN$=INKEY$:IF IN$="Y" OR IN$="y" THEN LOCATE 35,4:PRINT "Yes":GOTO 3100 ELSE IF IN$="N
" OR IN$="n" THEN LOCATE 35,4:PRINT "No":GOTO 3800 ELSE 3090

```

リスト続く

```

3100 ERASEMY,ME$,KA,JU,OA,OB,OP:DIMMY(4),ME$(4),KA(4),JU(4),OA(4),OB(4),OP(4)
3101 ERASEPE:DIMPE(4,4)
3102 OY=0:OA=0:PQ=0:PH=0:SHOBU$="":KC=0:NB$="":GOSUB3105
3103 FORI=1TO3000:NEXT:LINE(5,3)-(62,19)," ",7,BF:LINE(64,4)-(77,16)," ",7,BF:OL
=2:RETURN
3105 REM *** CHECK ***
3106 FORDF=1TO4:IFMO(DF)>100ORNA$(DF)="COM "THENNEXT:RETURNELSE3107
3107 LINE(5,3)-(40,10)," ",7,BF
3108 GOTO3080
3110 REM *** カチニク カ? ***
3120 FORI=1TO4:IFMO(1)>10000THENII=1:NEXTI
3130 IFII=0ORINT(RND(1)*10)<6THENOL=1:RETURN
3140 LOCATES,3:COLOR3:PRINT"アホ!メメラ カチニクスルキーカ? イッ!";
3150 LOCATES,4:COLOR4:PRINT"カチニクハ、ト"DB"ノ ハシマリヤン! イッ! オキヤクサン.";
3160 LOCATES,5:COLOR5:PRINT"ハヨウ セキニツカントコウイ ニイチヤンカ" テ"チキョント!";
3170 LOCATES,6:COLOR6:PRINT"ササワ、セキニツイテ、モウヒトシヨウア?、シマヨウ!";
3180 FORVV=1TO5000:NEXTVV:GOTO3100
3190 REM *** ヨク カ?メン ***
3200 M=USR1(0)
3350 LOCATE24,21:COLOR7:INPUT"セツメイカ、イリマスカ。 [Y/N] " :P$
3360 IFP$="Y"ORP$="y"THEN3370ELSEIFP$="N"ORP$="n"THENRETURNELSE3350
3370 PRINTCHR$(12)
3380 RESTORE3430
3390 READQ$:IFQ$="*"THEN3570
3400 IFQ$="&"THENREADX,Y:GOTO3390
3410 IFQ$="&"THENREADC:GOTO3390
3420 COLORC:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(VAL("&"H"+Q$)):GOSUB3630:X=X+1:GOTO3390
3430 DATA&,18,0,$,5,2a,2a,2a,2a,2a,$,4,26,26,26,26,26,26,20,$,6,ce,20
3440 DATA&,20,b6,20,dc,20,b8,20,dd,20,c9,20,$,7,b6,20,cc,20,de,20,$,4,26,26,26,
26,26,26,$,5,2a,2a,2a,2a,2a
3450 DATA&,7,3,$,7,31,29,20,bf,d3,bf,d3,a4,b6,cc,de,c4,ca,c5,c6,b6,3f
3460 DATA&,15,5,$,6,b6,cc,de,ca,a4,b9,af,bc,c3,a4,dc,d9,b2,b1,bf,cb,de,c3,de,ca,
c5,b2,21,21
3470 DATA&,16,7,$,7,dc,b6,de,a4,b6,cc,de,da,dd,d2,b2,28,cf,b2,ba,dd,20,ce,dd,cc,
de,29,20,c3,de,ca,a4,c0,de,b2,cf,a4,b6,b2,b2,dd,a6,ce,de,bc,ad,b3,c1,ad,b3,21
3480 DATA&,16,9,$,7,b1,c5,c0,d3,a4,cf,b2,ba,dd,b6,cc,de,da,dd,d2,b2,b6,b2,b2,dd,
c6,c5,db,b3,a1
3490 DATA&,7,11,$,5,32,29,20,47,41,4d,45,c9,d9,2d,d9
3500 DATA&,15,13,$,4,ba,c9,47,41,4d,45,ca,a4,ce,ce,de,a4,ce,dd,c4,b3,c9,b6,cc,de,
c4,b5,c5,bc,de,d4,b9,c4,de,a4,c1,ae,c4,c0,de,b9,a4,c1,ac,b3,c8,dd,a1
3510 DATA&,7,15,$,2,cf,bd,de,b5,d4,ca,a4,b6,dc,d7,c5,b2,ba,c4,a1,b5,d4,ca,a4,50,
43,2d,38,30,30,31,b8,d0,c1,ae,b3,c3,de,b1,d9,a1
3520 DATA&,20,28,b8,d0,c1,ae,b3,ca,a4,c4,c3,d3,a4,c3,de,d8,b9,2d,c4,c3,de,b1,d9
29,&,7,17,$,3,bf,c9,c2,b7,de,c6,b6,b9,c6,dd,28,b5,b7,ac,b8,bb,dd,29,ca,a4,34,c6
,dd,cf,c3,de,a1,ca,df,bd,c9,c4,b7,ca,22,30,22,a6,a4,b5,bd,a1
3540 DATA&,7,19,$,4,bc,af,cb,df,dd,a4,b8,af,cb,df,dd,ca,a4,b5,d4,c9,b6,c1,a1,20,
bd,c4,da,2d,c4,ca,a4,b5,dd,c4,de,da,d7,c9,a4,b6,c1,d4,a1
3550 DATA&,7,21,$,5,cc,de,c0,c9,c4,b7,ca,c6,b9,bb,bc,c0,d9,a1,be,d4,b9,c4,de,a4,
b1,c4,b6,de,ba,dc,b2,c3,de,7e,a1
3560 DATA&,7,23,$,6,ce,b6,ca,a4,d0,c5,b2,af,bc,ae,d4,a1,20,c3,de,ca,a4,20,20,20,
47,4f,4f,44,20,20,20,20,4c,55,43,4b,21,20,20,26,20,20,48,49,54,20,52,45,54,20,4b
,45,59,20,21,*
3570 IFINKEY$=CHR$(13)THENRETURNELSE3570
3580 REM *** SOUND AND MUSIC ***
3590 MM=USR0(&HFFFF):RETURN
3600 FORI=1TO10:MM=USR0(&H5555):NEXT:RETURN
3610 FORI=1TO10:MM=USR0(&H10F5):NEXT:RETURN
3620 FORI=1TO100:MM=USR0(&H2020):NEXT:RETURN
3630 MM=USR0(&H5555):RETURN
3650 REM *** NUL ***
3660 RETURN
3670 REM *** Small replay ***
3675 IFGA=9THENRETURN
3680 LOCATES,4:COLOR3:PRINT"イマハ、":GA:"カイメノ match ｴ。"
3690 LOCATES,5:COLOR2:PRINT"ツキノ":GA+1:"モ オタカイ カンハロセ"。
3700 ERASEMY,ME$,KA,JU,OA,OB,OP:DIMMY(4),ME$(4),KA(4),JU(4),OA(4),OB(4),OP(4)
3710 ERASEPE:DIMPE(4,4)
3720 OY=0:OA=0:PQ=0:PH=0:SHOBU$="":KC=0:NB$="":GOSUB3105
3730 FORI=1TO3000:NEXT:LINE(5,3)-(62,19)," ",7,BF:LINE(64,4)-(77,16)," ",7,BF:OL
=2:RETURN
3800 REM *** Game Over ***
3801 LINE(5,3)-(74,24)," ",7,BF

```

```

3802 LOCATE10,3:COLOR2:PRINT"
3803 LOCATE10,4:PRINT"
3804 LOCATE10,5:PRINT"
3805 LOCATE10,6:PRINT"
3806 LOCATE10,7:PRINT"
3807 LOCATE10,8:COLOR7:PRINT"
3808 LOCATE30,9:COLOR5:PRINT"
3809 LOCATE30,10:PRINT"
3810 LOCATE30,11:PRINT"
3820 LOCATE30,12:PRINT"
3821 LOCATE30,13:PRINT"
3822 LOCATE10,15:COLOR7:PRINTDF"ハッメノ オキ+クサンカ","MO(DF)"ラカ モットラン ヤンケ!"
3823 LOCATE10,16:COLOR6:PRINT"コレテ、カゲハ オウリヲ"ヤ。 カエルマニ カネ/ラマツハ、ツケルヨ-ニ。
3824 LOCATE10,17:COLOR4:PRINT"サハ、 Good Bye !"
3825 COLOR3:FORI=1T04:LOCATE15,18+I
3826 IFMO(I)>10000THENPRINTUSING"& & サン ##### 円 テ" ##### 円 アタタ/カチ テ"ス。";NA$(I
),MO(I),MO(I)-10000
3827 IFMO(I)<10000THENPRINTUSING"& & サン ##### 円 テ" ##### 円 アタタ/マケ テ"ス。";NA$(I
),MO(I),10000-MO(I)
3828 IFMO(I)=10000THENPRINTUSING"& & サン ##### 円 テ" トクテン テ"ス。"
3829 NEXT
3830 LOCATE28,24:COLOR7:PRINT"Replay ? (Y=Yes / N=No.)";A$=INPUT$(1)
3831 IF A$="N"OR A$="n" THENPRINTCHR$(12):CONSOLE0,25,0,1:COLOR7:END
3832 CLEAR300,&HCFFF
3833 DEFUSR0=&HEE50:DEFUSR1=&HDBE0:DEFUSR2=&HDBA0
3834 DIMTR(40),TR$(40),NA$(4),AD(10,20),MO(4),KI$(4),SU$(10),DO(4),MY(4),KA(4)
3835 FORI=1T04:MO(I)=10000:NEXT:Y=0
3836 DIMOP(4),OA(4),ME$(4),PE(9,4),OB(4),JU(4)
3837 GOT0460
3850 REM *** Computer *** カゲル
3851 DO(I)=INT(RND(1)*4)+1
3852 IFMO(I)<100THENMY(I)=0:RETURN
3853 KZ=INT(RND(1)*(MO(I)/100))+1:MY(I)=KZ*100
3854 IFRND(1)>.6ANDMO(I)>10000THENKZ=INT(RND(1)*(MO(I)/10000))+1:MY(I)=KZ*1000
3855 RETURN
3860 REM *** Computer Judge ***
3861 FG=0:FORYU=1T04:IFDO(YU)<>JTHENNEXT
3862 IFNA$(YU)="COM" THEN3865ELSEFG=1:RETURN
3863 NEXT
3865 IFRND(1)<.5THENSW=1ELSESW=2
3866 FG=0:RETURN
3870 REM *** Name ***
3871 IFNA$(1)="COM" THENIFNA$(4)<>"COM" THENSWAPNA$(1),NA$(4)ELSEIFNA$(3)<>"COM"
THENSWAPNA$(1),NA$(3)ELSEIFNA$(2)="COM" THENRETURNSWAPNA$(1),NA$(2)
3872 IFNA$(2)="COM" THENIFNA$(4)<>"COM" THENSWAPNA$(2),NA$(4)ELSEIFNA$(3)<>"COM"
THENSWAPNA$(2),NA$(3)ELSEReturn
3873 IFNA$(3)="COM" THENIFNA$(4)<>"COM" THENSWAPNA$(3),NA$(4)ELSEReturn
3874 RETURN
3880 REM
3890 REM READY
3900 REM ***** finish *****
3910 REM ***
3920 REM *** P C - 8 0 0 1 3 2 k ***
3923 REM ***
3925 REM *** P C - 8 0 0 1 ( N - B A S I C ) ***
3930 REM ***
3940 REM *** Programed by T.HORIKAWA ***
3950 REM ***
3960 REM *** S 57# 9月 10日 start ***
3970 REM *** S 57# 9月 15日 finish ***
3972 REM ***
3980 REM *** カ? ***
3990 REM ***
4000 REM ***** オウリ ヤンケ *****

```

次ページにマシン語リストがあります。









## 1人で遊べるぞ!

昔よく遊んだ軍事将棋のマイコン版。軍事将棋とは、通常プレーヤー2人、審判1人の計3人で遊ぶゲームで、3人集まらなければできないというほとんど致命的欠陥がありました。しかも、審判役はまったくおもしろくないので、みんながいやがるため、通常はジャンケン等で順番を決めることになりますが、一度プレーを終えてしまうと、『つまらん審判なんぞをやるよりは、外で健全な野球をやろう。いちぬけた』と、身勝手なことを言ったりして、長年の友情にもひびが入ったりします。そういった不便を解消するのがこのゲーム。コンピュータが、審判と相手プレーヤー

一を兼ねてくれるため、好きなとき好きなだけプレーを行うことができます。

## 軍事将棋のルール

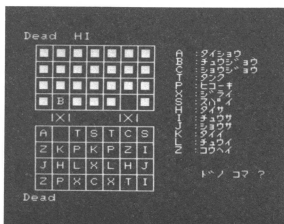
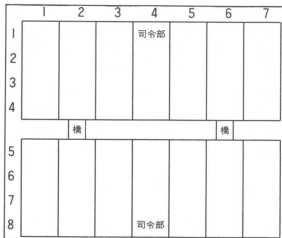
軍事将棋とは、一言で言って、敵の駒を取りながら最終的に敵の総司令部を陥落させるゲームで、戦争シミュレーションゲームの初期のものの1つです。敵の戦力と自分の戦力は全く同じで、各陣28個の駒を交互に1つずつ動かします。2個の駒が同一の場所に重なったとき戦闘が行われたことになり、2つの駒のうち弱い方が盤上から取り除かれます。ここまでは、かなり普通の将棋と似ていますが、軍事将棋は次の2点で根本的に異なります。

- 1、駒がすべて伏せられており、互いに相手の駒が何であるのかわからない。(だから審判が必要なのです)
- 2、盤は敵の陣地と自分の陣地に分かれており、互いの陣地をつなぐ通路は2本の橋だけです。

自分の駒を同一箇所に複数重ねることはできません。その条件の下で、ほとんどの駒は前後左右に1つずつしか進めませんが、ヒコーキだけは盤上のどこにでも飛ぶことができます。また、地雷は、このゲーム中では全く移動することができません。さらに、橋に接しているマスには、地雷を置くことはできません。

なお、駒の種類および強さに関しては55ページの表1を参照してください。

▶駒の位置は、横、縦の順に座標番号を入力する。



▲まず自分の陣内の駒の位置をすべて決める。

## 遊び方

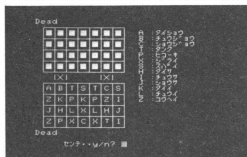
RUNさせると、自分の司令部のマスに\*\*が表示されます。RETURNキー以外のキーをおすことによって、\*\*は自陣内を移動します。駒を置きたい所に\*\*が来たら、RETURNキーをおしてください。\*\*はその位置に固定

され画面の下に配置されていないコマが表示されますから、これに関してもRETURN以外のキーとRETURNキーで指定すると、盤上の\*\*にその駒が置かれます。以上の手続きで自陣のすべてのマスをうめてください。どちらが先手になるかを入力した後、いよいよ戦闘開始となります。コンピュータが、「ドノコマ？」と聞いてきたら、

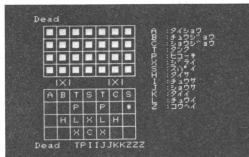
横、縦の順で\*、\*で区切って座標で入力して下さい(自分の司令部は、4,8です)。次に「ドコへ？」と聞いてくるので、同様に座標で入力して下さい。後は、コンピュータが、勝ち負け等を処理してくれます。この手続きを何度もくり返して、敵司令部を自分の駒が占領するか、自分の司令部が占領されるとゲームオーバーで勝敗決定です。

A: 大将(1個)	地雷とスパイに敗れる	他には勝つ
B: 中将(1個)	地雷と大将に敗れる	他には勝つ
C: 少将(2個)	地雷・大将・中将に敗れる	他には勝つ
T: タンク(3個)	地雷・将官・ヒコーキに敗れる	大佐以下には勝つ
P: ヒコーキ(3個)	大将・中将・少将に敗れる	他には勝つ
X: 地雷(3個)	ヒコーキ・工兵に敗れる	他には勝つ
S: スパイ(2個)	右以外には敗れる	大将に勝つ・工兵と引き分け
H: 大佐(2個)	同 上	中佐以下に勝つ
I: 中佐(2個)	同 上	少佐以下に勝つ
J: 少佐(2個)	同 上	大尉以下に勝つ
K: 大尉(2個)	同 上	中尉以下に勝つ
L: 中尉(2個)	同 上	工兵・スパイに勝つ
Z: 工兵(3個)	同 上	地雷に勝つ・スパイと引き分け

表1 駒の種類と強さはこのように決まっている。



戦闘開始だ！勝ち負けの判定はコンピュータがやってくれるぞ。



先に司令部を占領した方が勝ちになる。

## リスト1 軍事将棋

```

10 /
20 /
30 / GUNJI SHOUGI
40 /
50 / by YASUSHI YOKOI
60 /
70 /
100 DATA 2,1,1,1,1,3,3,1,1,1,1,1,1
110 DATA 3,2,1,1,1,3,1,1,1,1,1,1,1
120 DATA 3,3,2,1,1,3,1,1,1,1,1,1,1
130 DATA 3,3,3,2,3,3,1,1,1,1,1,1,1
140 DATA 3,3,3,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1
150 DATA 1,1,1,1,3,2,1,1,1,1,1,1,3
170 DATA 1,3,3,3,3,3,2,3,3,3,3,3,2
180 DATA 3,3,3,3,3,3,1,2,1,1,1,1,1

```

リスト続く

```

190 DATA 3,3,3,3,3,3,1,3,2,1,1,1,1
200 DATA 3,3,3,3,3,3,1,3,3,2,1,1,1
210 DATA 3,3,3,3,3,3,1,3,3,3,2,1,1
220 DATA 3,3,3,3,3,3,1,3,3,3,3,2,1
230 DATA 3,3,3,3,3,1,2,3,3,3,3,3,2
310 DATA L,K,J,A,J,K,L,P,C,X,X,X,S,Z, T,C,H,S,H,B,I,Z,I,P,Z,T,P,T
320 DATA L,K,J,X,J,K,L,P,C,X,X,C,S,Z, T,A,H,S,H,B,I,Z,I,P,Z,T,T,P
330 DATA P,L,J,C,H,P,P,S,B,K,X,S,C,Z, H,X,X,J,L,T,T,K,I,A,Z,Z,T,I
340 DATA P,P,X,A,X,H,P,S,C,L,X,S,B,L, T,K,J,T,K,J,C,I,H,Z,Z,Z,I,T
350 DATA P,P,T,A,T,X,L,B,X,S,T,S,C,H, I,L,C,Z,J,X,I,K,J,Z,P,Z,K,H
360 DATA P,X,B,C,A,X,P,Z,K,P,C,S,J,K, L,I,S,X,L,J,I,H,T,Z,Z,H,T,T
370 DATA L,C,Z,J,B,J,K,L,P,C,X,X,X,S,Z, T,C,H,S,H,A,I,C,I,P,Z,T,P,T
380 DATA P,L,J,X,H,P,P,S,B,K,X,S,C,H, Z,X,C,J,L,T,T,K,I,A,Z,Z,T,I
390 DATA P,X,P,B,X,H,P,S,C,X,L,S,A,J, T,K,Z,T,K,J,C,I,H,Z,Z,L,I,T
400 DATA P,A,T,P,T,S,L,Z,X,S,T,X,C,H, I,L,Z,Z,J,X,I,K,J,C,P,B,K,H
500 CLEAR 1000:PRINT CHR$(12)
510 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:C=0
513 LOCATE 9,12:PRINT "Play Gunji shougi":LOCATE 18,24:PRINT "Hit any key!!"
515 A=RND(1):A$=INKEY$:IF A$="" THEN 515
517 BEEP1:FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP0
520 GOSUB 1000'hensuu kakuho
527 BEEP1:FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP0
530 GOSUB 2000'init
537 BEEP1:FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP0
540 GOSUB 3000'com sakusen
547 BEEP1:FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP0
550 GOSUB 4000'you sakusen
560 C=C+1: ON (TURN+3)G2 GOSUB 20000,30000'you 'com
570 ON (FLAG+1) GOSUB 13000,5000,12000'y move'crush'c move
580 GOSUB 50000'GAME OVER
590 IF C MOD 6=0 THEN GOSUB 8000'scan
600 TURN=-TURN:GOTO 560
1000
1010 Y$="":C$="":KOMA$="ABCTPXSXHIJKLZ":A$="":S1KUSEN$="":S2KUSEN$="":OX$="":OY$=
1020
1020 DEFINT A-Z
1030 X=0:Y=0:OX=0:OY=0:GX=0:GY=0:QX=0:QY=0:P=0:P1=0:Q=0:A=0:K=0:KK=0:N=0:NO=0:I=
0:J=0:II=0:JJ=0:I3=0:J3=0:FLAG=0:FRAG=0:TURN=0
1040 HIKO=0:HCKO=0:JIRAI=0:TAI=0:CHU=0:SPY=0:TEKI=0:KM=0:KI=0:KJ=0:KX=0:KY=0:VM=
0:VI=0:VJ=0:VX=0:VY=0:DIS=0:LAS=0:AD=0:DAME=0:TCBU=0:TYBU=0:IRU=0
1050 DIM F(28),HANTEI(13,13),TEKI(7,8),COM$(7,8),YOU$(7,8),TEKIGOMA$(28)
1060 FORI=1TO13:FORJ=1TO13:READA:HANTEI(J,I)=A:NEXT:NEXT
1070 RETURN
2000
2005 S1KUSEN$="ABCTCTTPPPXXSSHIIJJKKLLZZZ":S2KUSEN$=S1KUSEN$:C$="":Y$="":HIKO=
3:HCKO=3:JIRAI=3:TAI=0:CHU=0:SPY=2:KK=50
2010 GOSUB 40000
2020 FORI=1TO7:FORJ=1TO8:COM$(I,J)="V":YOU$(I,J)="V":TEKI(I,J)=0:NEXT:NEXT
2040 FORI=1TO28:TEKI I%(((I-1)MOD7)+1,((I-1)W7)+5)=I:TEKIGOMA$(I)=S1KUSEN$:F(I)=0:
NEXT
2060 RETURN
3000
3005 NO=INT(RND(1)*10+1)
3010 ON NO GOTO 3020,3030,3040,3050,3060,3070,3071,3072,3073,3074
3020 RESTORE 310:GOTO 3080
3030 RESTORE 320:GOTO 3080
3040 RESTORE 330:GOTO 3080
3050 RESTORE 340:GOTO 3080
3060 RESTORE 350:GOTO 3080
3070 RESTORE 360:GOTO 3080
3071 RESTORE 370:GOTO 3080
3072 RESTORE 380:GOTO 3080
3073 RESTORE 390:GOTO 3080
3074 RESTORE 400:GOTO 3080
3080 FORJ=1TO4:FORI=1TO7:READ A$:COM$(I,J)=A$:NEXT:NEXT
3085 FOR I=1TO3
3086 II=RND(1)*7+1:JJ=RND(1)*2+2
3087 I3=RND(1)*7+1:J3=RND(1)*3+1
3088 SWAP COM$(II,JJ),COM$(I3,J3)
3089 NEXT
3090 RETURN
4000

```

```

4005 X=3:Y=8:NO=0
4010 GOSUB 4100
4020 GOSUB 4200
4030 LOCATE GX,GY:PRINT A$;
4040 NO=NO+1
4050 IF NO<28 THEN 4010
4060 LOCATE 5,23:INPUT"enter y/n";A$
4070 IFA$="y" THEN TURN=1 ELSE TURN=-1:FLAG=8
4080 LOCATE 5,23:PRINT SPC(30)
4090 RETURN
4100 X=X+1:IFX=8 THENX=1:Y=Y+1:IF Y=9 THENY=5
4110 IF YOU$(X,Y)<"V" THEN4100
4120 GOSUB 6000
4130 LOCATE GX,GY:PRINT "*";
4140 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 4140
4150 IF A$<>CHR$(13) THEN PRINT CHR$(29);" ";GOTO 4100
4160 RETURN
4200 LOCATE6,22:N=1
4210 PRINT CHR$(29);" ー ";
4220 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 4220
4230 IF A$=CHR$(13) THEN 4260
4240 N=N+1:IF N>LEN(S1KUSEN$) THEN PRINT CHR$(29);" ";GOTO 4200
4250 GOTO 4210
4260 A$=MID$(S1KUSEN$,N,1):IFA$="X"ANDY=5ANDXMOD4=2THENBEEP:GOTO 4220
4270 PRINT CHR$(29);" ";
4280 S1KUSEN$=LEFT$(S1KUSEN$,N-1)+RIGHT$(S1KUSEN$,LEN(S1KUSEN$)-N):LOCATE6,21:PR
INT S1KUSEN$;
4290 YOU$(X,Y)=A$
4300 RETURN
5000 'crush
5010 GOSUB 5100:ON HANTEI GOSUB 5200,5300,5400'com win'draw'you win
5020 RETURN
5100 '
5110 P=INSTR(KOMA$,YOU$(X,Y))
5120 Q=INSTR(KOMA$,COM$(X,Y))
5130 HANTEI=HANTEI%(P,Q)
5140 RETURN
5200 '
5210 Y$=Y$+YOU$(X,Y):GOSUB 5500
5220 GOSUB 8500
5230 TEKI%(X,Y)=0:YOU$(X,Y)="V"
5240 GOSUB 12000
5250 LOCATE6,21:PRINT Y$
5260 RETURN
5300 '
5310 C$=C$+COM$(X,Y):Y$=Y$+YOU$(X,Y):GOSUB 5500:GOSUB 5600
5320 GOSUB8500
5330 TEKI%(X,Y)=0:COM$(X,Y)="V":YOU$(X,Y)="V"
5340 GOSUB 15000
5350 PRINT
5360 LOCATE6,1:PRINT C$
5370 LOCATE6,21:PRINT Y$
5380 RETURN
5400 '
5405 C$=C$+COM$(X,Y):GOSUB 5600
5410 COM$(X,Y)="V":N=TEKI(X,Y)
5420 FOR I=1TO28
5430 IF MID$(S2KUSEN$,I,1)="V" THEN 5460
5440 IF HANTEI%(INSTR(KOMA$,MID$(S2KUSEN$,I,1)),Q)=3 THEN 5460
5450 MID$(TEKIGOMA$(N),I,1)=" "
5460 NEXT
5470 GOSUB 13000
5480 LOCATE6,1:PRINT C$
5490 RETURN
5500 '
5505 IFYOU$(X,Y)="P" THENHIKO=HIKO-1
5510 IF YOU$(X,Y)="A" THEN CHU=1
5520 IF YOU$(X,Y)="S" THEN SPY=SPY-1:IF SPY=0 THEN TAI=1
5530 RETURN
5600 '
5605 IFCOM$(X,Y)="P" THEN HCKO=HCKO-1:C=6
5610 IF COM$(X,Y)="X" THENJIRAI=JIRAI-1

```

リスト続く

```

5620 RETURN
6000 'X アンカシ
6010 IF Y>4 THEN 6030
6020 GY=Y*2+1 :GOTO 6040
6030 GY=Y*2+3
6040 GX=2*X
6050 RETURN
6100 'OX アンカシ
6110 IF OY>4 THEN 6130
6120 QY=OY*2+1 :GOTO 6140
6130 QY=OY*2+3
6140 QX=OX*2
6150 RETURN
7000 TEKI=0:FOR I=3 TO 5:TEKI(I,0)=0:NEXT
7010 FOR J=1 TO 4
7020 FOR I=1 TO 3
7030 IF COM$(I,J)="V" THEN 7050
7040 TEKI(3,0)=TEKI(3,0)+1
7050 NEXT I
7060 FOR I=5 TO 7
7070 IF COM$(I,J)="V" THEN 7090
7080 TEKI(5,0)=TEKI(5,0)+1
7090 NEXT I
7100 FOR I=1 TO 7
7110 IF TEKI(I,J)=0 THEN 7130
7120 TEKI=TEKI+1
7130 NEXT I
7140 NEXT J
7150 IF ABS(TEKI(3,0)-TEKI(5,0))>4 THEN TEKI(4,0)=SGN(TEKI(3,0)-TEKI(5,0))
7160 GOSUB 7400
7190 TEKI=TEKI+HIKO*1000
7200 IF TEKI#100=11 AND FLAG=7 THEN TEKI=TEKI MOD 100
7210 COM=0
7220 FOR I=1 TO 7:FOR J=5 TO 8
7230 IF COM$(I,J)="V" THEN 7250
7240 COM=COM+1
7250 NEXT J:NEXT I
7260 IF SHOU>3 THEN 7300
7270 SHOU=0
7280 FOR I=1 TO 28 :IF ABS(F(I))=3 THEN SHOU=SHOU+1
7290 NEXT I
7300 RETURN
7400 FOR I=3 TO 5:FOR J=1 TO 2
7410 IF (I+J) MOD 2=1 THEN 7430
7420 IF TEKI(I,J)>0 THEN TEKI=TEKI+100:IF F(TEKI(I,J))=4 AND COM$(4,1)<'D' THEN
FLAG=7
7430 NEXT J:NEXT I:RETURN
8000
8010 GOSUB 8100:GOSUB 8200:RETURN
8100 FOR P1=1 TO 28:IF MID$(S2KUSEN$,P1,1)="V" THEN 8170 '97 scan
8110 A=0
8120 FOR I=1 TO 28
8130 IF MID$(TEKIGOMA$(I),P1,1)=" " THEN 8150
8140 A=A+1:N=I:IFA>1 THEN 8170
8150 NEXT I
8160 IF A=1 THEN GOSUB 8600:GOSUB 8750
8170 NEXT P1
8180 RETURN
8200 FOR N=1 TO 28:IF F(N)>0 THEN 8330 '33 scan
8210 A=0
8220 FOR I=1 TO 28
8230 IF MID$(TEKIGOMA$(N),I,1)=" " THEN 8250
8240 A=A+1:P1=I:IFA>3 THEN 8330
8250 NEXT I
8260 IF A=1 THEN GOSUB 8700:GOSUB 8650:GOTO 8330
8270 I=1
8280 IF MID$(TEKIGOMA$(N),I,1)=" " THEN I=I+1:GOTO 8280
8290 IF MID$(S2KUSEN$,I,1)=MID$(S2KUSEN$,P1,1) THEN GOSUB 8700:GOSUB 8600
8300 IF P1<5 THEN F(N)=-3
8330 NEXT N
8340 RETURN
8500 'A*V9

```

```

8510 N=TEKI(X,Y):IF F(N)>0 THEN 8550
8520 P1=INSTR(S2KUSEN$,YOU$(X,Y))
8530 GOSUB 8600 '33clear
8540 GOSUB 8700 '77clear
8550 RETURN
8600 '33clear
8610 FOR I=1 TO 28
8620 IF I=P1 THEN 8640
8630 MID$(TEKIGOMA$(N),I,1)=" "
8640 NEXT
8650 F(N)=1
8660 IF P1<5 THEN F(N)=3
8670 IF 7<P1 AND P1<11 THEN F(N)=4
8680 RETURN
8700 '77clear
8710 FOR I=1 TO 28
8720 IF I=N THEN 8740
8730 MID$(TEKIGOMA$(I),P1,1)=" "
8740 NEXT
8750 MID$(S2KUSEN$,P1,1)="V"
8760 RETURN
10000 'カチカチ?
10010 P=INSTR(KOMA$,COM$(I,J))
10020 N=0:A=0
10030 A$=TEKIGOMA$(TEKI(X,Y))
10040 IFP=13 THENIF INSTR(A$,"X")>0 THEN K=91:GOTO 10160
10050 IFP<4 THENIF INSTR(A$,"X")>0 ANDRND(1)>.05 THEN K=0 :GOTO 10160
10060 FOR K=1 TO 28
10070 IF MID$(A$,K,1)=" " THEN 10120
10080 Q=INSTR(KOMA$,MID$(A$,K,1))
10090 HANTEI=HANTEI(P,Q)
10100 N=N+2:IF HANTEI=2 THEN A=A+1
10110 IF HANTEI=3 THEN A=A+2
10120 NEXT
10130 IF P>7 AND P<13 THENIF A>4 THEN K=86+P:GOTO 10160
10140 IF P=7 THENIF N=2 ANDA>0 THEN K=100 :GOTO 10160
10150 K=A*100/N
10160 RETURN
12000 GOSUB 15000
12010 PRINT "■"
12020 RETURN
13000 GOSUB 15000
13010 PRINT YOU$(X,Y)
13020 RETURN
15000 GOSUB 6000
15005 BEEP1:FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP0
15010 LOCATE QX,QY:PRINT " "
15020 LOCATE GX,GY:COLOR 2:PRINT "?":COLOR 0:GOSUB 7000:FOR I=1 TO 200:NEXT
15025 BEEP1:FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP0
15030 LOCATE GX,GY :RETURN
20000 IF FLAG=0 THEN OX=4*(RND(1)<.5)+6:OY=4:X=OX:Y=5:GOTO 20130
20010 LOCATE 20,18:PRINT "カンカチ イマス" :OK=0:GOSUB 21000 'センリョウ
20020 IF OK=0 THEN GOSUB 21500 'ヒコ-キツニユウ
20030 IF OK=0 THEN GOSUB 22000 'ハハム
20040 IF OK=0 THEN GOSUB 22500 'ヒコ-キ イトク
20050 IF OK=0 THEN GOSUB 23000 'ヒコ-キ テル
20060 IF OK=0 THEN GOSUB 24000 'シラシラ
20070 IF OK=0 THEN GOSUB 25000 'ヒコ-キケキツイ
20080 IF OK=0 THEN GOSUB 25500 'ホキョウ
20090 IF OK=0 THEN GOSUB 26000 'チキチ
20100 IF OK=0 THEN GOSUB 27000 'ワタシ
20110 IF OK=0 THEN GOSUB 27500 'スラム
20120 IF OK=0 THEN GOSUB 28000 'rnd
20130 GOSUB 6000:GOSUB 6100
20135 BEEP1:FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP0
20140 LOCATE QX,QY:COLOR 2:PRINT "■":COLOR 0
20150 SWAP COM$(OX,OY),COM$(X,Y)
20160 FLAG=1-(YOU$(X,Y)="V")
20170 RETURN
21000 IF TEK1(4,8)<>0 THEN RETURN
21010 FOR I=3 TO 5:FOR J=7 TO 8
21020 IF (I+J)MOD 2=0 THEN 21040

```

リスト続く

```

21030 IFCOM$(I,J)<>'V'THEN21070
21040 NEXT:NEXT
21050 IF HCKO=0 THEN RETURN
21060 GOSUB 28500
21070 OX=I:OY=J:X=4:Y=8:OK=1:RETURN
21500
21510 IF HCKO=0 THENRETURN
21520 GOSUB 28500
21530 X=4:Y=8:GOSUB 10000:IFK<KK+45THENRETURN
21540 IF I#J=4 THENIF K<100 AND TEKI#100>0THENRETURN
21550 OX=I:OY=J:X=4:Y=8:OK=1:RETURN
22000 IF COM$(4,1)<>'V'OR LEN(C$)+JIRAI=27THENRETURN
22010 IF TEKI #100=0 THENRETURN
22020 FORI=3TO5:FORJ=1TO2
22030 IF(I+J)MOD2=1 THEN22060
22040 IF COM$(I,J)='X'THEN22060
22050 IF COM$(I,J)<>'V'THEN22090
22060 NEXT:NEXT
22070 IF HCKO=0 THEN RETURN
22080 GOSUB 28500 :TCBU=0
22090 OX=I:OY=J:X=4:Y=1:OK=1: RETURN
22500 IF TCBU=0THENRETURN
22510 IF COM$(VX,VY)<>'P'THEN TCBU=0:RETURN
22520 OX=VX:OY=VY:GOSUB28700:IFDAME=1THENX=II:Y=JJ:TCBU=0:OK=1 :RETURN
22530 X=I:Y=J:VX=X:VY=Y:OK=1:RETURN
23000 IF HCKO=0 THENRETURN
23010 IF SHOU<3 THEN IF HIKO>=HCKO OR RND(1)<.8 THENRETURN
23020 IF SHOU=4 AND ABS(F(TEKI(4,8)))>3 THEN 21060
23030 GOSUB28700:IF DAME=1THENRETURN
23040 X=I:Y=J:VX=X:VY=Y
23050 GOSUB28900:IF TCBU=0THEN RETURN
23060 OK=1: RETURN
24000 IF TEKI MOD 100=0 THEN RETURN
24010 KM=0:VM=0:ZM=0
24020 FORX=1TO7:FORY=1TO4
24030 IF TEKI(X,Y)=0 THEN24150
24040 FOR I=X-1TOX+1:IF 0=IMOD8 THEN 24140
24050 FOR J=Y-1 TOY+1:IF 0=JMOD5 THEN 24130
24060 IF 0<>(X-I)*(Y-J) THEN 24130
24070 IFCOM$(I,J)='X'ORCOM$(I,J)='P' ORTEKI(I,J)<>0THEN24130
24080 IFCOM$(I,J)<>'V'THEN 24100
24090 IF F(TEKI(X,Y))=4 AND RND(1)>.5 THEN 24130 ELSEGOSUB 24500:GOTO 24130
24100 IF TEKI#100>1 ANDI=4ANDJ=1THEN24130
24110 GOSUB 10000'???
24120 IF K>KM THEN KM=K:KI=I:KJ=J:KX=X:KY=Y
24130 NEXT J
24140 NEXT I
24150 NEXT:NEXT
24160 IFZM>90ANDKM<50ANDVM<60 THEN24220
24170 IF KM>VM-10 THEN24190
24180 IF VM>KK+10 THEN24200 ELSERETURN
24190 IF KM>=KK THEN24210 ELSERETURN
24200 OX=VI:OY=VJ:X=VX:Y=VY:OK=1:RETURN
24210 OX=KI:OY=KJ:X=KX:Y=KY:OK=1:RETURN
24220 OX=ZI:OY=ZJ:X=ZX:Y=ZY:OK=1:RETURN
24500 FORII=1TOI+1
24510 IF 0=IIMOD8 THEN 24610
24520 FORJJ=J-1TOJ+1
24530 IF 0=JJMOD5 THEN 24600
24540 IF COM$(II,JJ)='X'ORCOM$(II,JJ)='P'OR 1<>ABS(II-I)+ABS(JJ-J) ORTEKI(II,J
JJ)>0 THEN 24600
24550 IF TEKI#100>0 ANDII=4ANDJJ=1THEN 24600
24560 IFCOM$(II,JJ)='V' THENGOSUB24700 :GOTO 24600
24570 SWAP II,I:SWAP JJ,J
24580 GOSUB10000:IFK>VM THENVM=K:VI=I:VJ=J:VX=II:VY=JJ
24590 SWAP II,I:SWAP JJ,J
24600 NEXTJJ
24610 NEXTII
24620 RETURN
24700 FORI3=II-1TOII+1
24710 IF 0=I3MOD8 THEN 24810
24720 FORJ3=JJ-1TOJJ+1

```

```

24730 IF 0=J3MOD5 THEN 24800
24740 IF COM$(I3,J3)="X"ORCOM$(I3,J3)="P"OR 1<>ABS(II-I3)+ABS(JJ-J3) ORTEKI(I3
,J3)>0 THEN 24800
24750 IF TEKI(I3)>0 ANDI3=4ANDJ3=1THEN 24800
24760 IFCOM$(I3,J3)="V" THEN 24800
24770 SWAP I3,I:SWAP J3,J
24780 GOSUB10000:IFK>ZM THENZM=K:ZI=I:ZJ=J:ZX=II:ZY=JJ
24790 SWAP I3,I:SWAP J3,J
24800 NEXTJ3
24810 NEXTI3
24820 RETURN
25000 IF TYBU=0 OR HCKO=0 THEN RETURN
25010 TYBU=0: IF INSTR(KOMA$,RIGHT$(C$,1))>9 THEN RETURN
25020 GOSUB 28900:IF TCBU=0THEN RETURN ELSE TCBU=0
25030 FOR X=1 TO7:FOR Y=1 TO4
25040 IF F(TEKI(X,Y))=4 THEN OK=1:RETURN
25050 NEXT:NEXT:RETURN
25500 IF TEKI(4,0)=0 OR RND(1)>.5 THEN RETURN
25510 FOR X=4+TEKI(4,0)TO 4-TEKI(4,0) STEP-TEKI(4,0)
25520 FOR Y=1TO4
25530 IF COM$(X,Y)<>YOU$(X,Y) THEN 25600
25540 I=X-TEKI(4,0):J=Y
25550 IF COM$(I,J)="V" OR COM$(I,J)="X" THEN 25570
25560 IF I*J=4ANDTEKI(I3)>0THEN25580 ELSE 25610
25570 IF Y=4THEN25600
25580 I=X:J=Y+1
25590 IF COM$(I,J)="V" OR COM$(I,J)="X" THEN 25600 ELSE 25610
25600 NEXT:NEXT:RETURN
25610 OX=I:OY=J:OK=1:RETURN
26000 IF RND(1)>.5THENFLAG=1ELSEFLAG=-1
26005 IF COM=0 THEN RETURN
26010 KM=0:VM=0:ZM=0
26020 FORI=1TO7:FORJ=5TO8
26030 IF COM$(I,J)="V"THEN26150
26040 FOR X=I-FLAG TOI+FLAG STEP FLAG:IF 0=XMOD8 THEN 26140
26050 FOR Y=J-1 TOJ+1:IF 4=YMOD5 THEN 26130
26060 IF 0<>(X-I)*(Y-J)ORCOM$(X,Y)<>"V" THEN 26130
26070 IF TKI(X,Y)<>0 THEN 26100
26080 GOSUB 26500:IF AD=1 THEN AD=0:GOTO26200 ELSE26130
26100 GOSUB 10000 :IF X*Y=32 AND K>49 THEN 26200
26110 GOSUB 26900
26120 IF K>KM THEN KM=K:KI=I:KJ=J:KX=X:KY=Y
26130 NEXT Y
26140 NEXT X
26150 NEXT:NEXT
26160 IFZM>90ANDKM<50ANDVM<60 THEN26230
26170 IF KM>VM-10 THEN26190
26180 IF VM>KK+10 THEN26210 ELSERETURN
26190 IF KM>KK THEN26220 ELSERETURN
26200 OX=I:OY=J:OK=1:RETURN
26210 OX=VI:OY=VJ:X=VX:Y=VY:OK=1:RETURN
26220 OX=KI:OY=KJ:X=KX:Y=KY:OK=1:RETURN
26230 OX=ZI:OY=ZJ:X=ZX:Y=ZY:OK=1:RETURN
26500 FORII=X-FLAG TOX+FLAG STEP FLAG
26510 IF 0=IIMOD8 THEN 26640
26520 FORJJ=Y-1TOY+1
26530 IF 4=JJMOD5 THEN 26630
26540 IF 0<>(II-X)*(JJ-Y) ORCOM$(II,JJ)<>"V" THEN 26630
26550 IFTEKI(II,JJ)<>0 THEN 26580
26560 IF II*JJ=32 THEN AD=1:RETURN
26570 GOSUB 26700:IF AD=1THEN RETURN ELSE 26630
26580 SWAP II,X:SWAP JJ,Y
26590 GOSUB10000 :IF X*Y=32 ANDK>49 THENVM=0:KM=0:K=101
26600 GOSUB 26900
26610 IFK>VM THENVM=K:VI=I:VJ=J:VX=II:VY=JJ
26620 SWAP II,X:SWAP JJ,Y
26630 NEXTJJ
26640 NEXTII
26650 RETURN
26700 FORI3=II-FLAG TOII+FLAG STEPFLAG
26710 IF 0=I3MOD8 THEN 26840
26720 FORJ3=JJ-1TOJJ+1

```

リスト続く



```

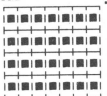
26730 IF 4=J3MOD5 THEN 26830
26740 IF 0<>(I-I3)*(JJ-J3) ORCOM$(I3,J3)<>'V' THEN 26830
26750 IFTEKI(I3,J3)<>0 THEN 26780
26760 IF I3*J3=32 THEN AD=1:RETURN
26770 GOTO 26830
26780 SWAP I3,X:SWAP J3,Y
26790 GOSUB10000:IF X*Y=32 AND K>49 ANDVM<101 THEN K=100:VM=0:KM=0:ZM=0
26800 GOSUB 26900
26810 IFK>ZM THENZM=K:ZI=I:ZJ=J:ZX=I3:ZY=J3
26820 SWAP I3,X:SWAP J3,Y
26830 NEXTJ3
26840 NEXTI3
26850 RETURN
26900 DIS=ABS(X-4)+ABS(Y-8):IF DIS<3 THEN K=K+10*(3-DIS)
26910 RETURN
27000 '79%
27020 FOR II=4-2*FLAGT04+2*FLAGSTEPFLAG*4
27030 IF COM$(II,5)<>'V'THEN27100
27040 IF YOU$(II,4)<>'V' THEN27100
27050 IF COM$(II,4)='V'THEN27100
27060 IF COM$(II,4)='A' THENIF TAI=0 AND RND(1)>.1 THENRETURN
27070 IF COM$(II,4)='B' THENIF CHU=0 AND RND(1)>.1 THENRETURN
27080 I=II:J=4:I=Y=5:IF YOU$(X,Y)=COM$(X,Y)THEN 27110
27090 GOSUB10000:IFK>KK THEN 27110
27100 NEXTII:RETURN
27110 OX=I:OY=J:OK=1:RETURN
27500 IF RND(1)>.5THENFRAG=1ELSEFRAG=-1
27510 'スズメ
27520 FORX=4-2*FRAG TO 4+2*FRAG STEP FRAG*4:FLAG=SGN(X-4)
27530 IF COM$(X,4)='V'THEN 27570
27540 FORI=X-FLAGTOX+FLAG STEP FLAG*2
27550 IF COM$(I,4)='V' THEN Y=4:OY=4:SWAP X,I:OX=I: GOTO 27620
27560 NEXTI
27570 FORY=7 TO1 STEP-1
27580 IFCOM$(X,Y)<>YOU$(X,Y)THEN27610
27590 IFY<4 THEN A$=COM$(X+FLAG,Y):IF A$<>'V' AND (A$<'A'ORTAI>0) AND A$<'X'
AND (A$<'B'ORCHU=1) THEN GOSUB28300:IF IRU=0 THEN OX=X+FLAG:OY=Y:GOTO 27620
27600 IF Y>1THEN IF COM$(X,Y-1)<>'V' AND (COM$(X,Y-1)<'A' OR TAI=1) AND COM$
(X,Y-1)<'X' AND (COM$(X,Y-1)<'B' OR CHU=1) THEN GOSUB28300:IF IRU=0 THEN OX=X:
OY=Y-1:GOTO 27620
27610 NEXT:NEXT:RETURN
27620 OK=1:RETURN
28000 'rnd
28010 FRAG=SGN(TEKI(5,0)-TEKI(3,0)):IF FRAG=0 THENIF RND(1)>.5THENFRAG=1ELSEFRAG
=-1
28020 N=0:I=INT(RND(1)*7)+1:J=INT(RND(1)*8)+1
28030 IF COM$(I,J)='V'ORCOM$(I,J)='X'OR(I=4ANDJ=1ANDTEKI*100>0)THEN 28150
28040 FOR X=I-FRAGTOI+FRAGSTEPFRAG
28050 IF 0= XMOD8 THEN 28140
28060 FOR Y=J+1TOJ-1 STEP -1
28070 IF 0= YMOD9 THEN 28130
28080 IF 0<> (X-I)*(Y-J) THEN28130
28090 IF J*Y=20 THENIF Y=5ORXMOD4<>2 THEN28130
28100 IFCOM$(X,Y)<>YOU$(X,Y) THEN 28130
28110 IFLAS=0THEN GOSUB 28300:IF IRU=0 THEN 28180 ELSE 28130
28120 LAS=0:GOTO 28180
28130 NEXTY
28140 NEXTX
28150 N=N+1:I=I+FRAG:IFIMOD8=0 THENI=ABS(7-I):J=J-1:IF J=0 THEN J=8
28160 IF N=56 THEN LAS=1:GOTO 28010
28170 GOTO 28030
28180 OX=I:OY=J:OK=1:RETURN
28300 IRU=0:IF Y>4 THENRETURN
28310 FOR II=X-1 TOX+1:IF II MOD8=0THEN 28350
28320 FOR JJ=Y-1 TOY+1:IF JJ MOD5=0THEN 28340
28330 IF TEKI(II,JJ)>0 THENIF F(TEKI(II,JJ))MOD4 <>0 THEN IRU=1
28340 NEXTJJ
28350 NEXTII
28360 RETURN
28500 FORJ=8TO1 STEP-1:FORI=1TO7
28510 IF COM$(I,J)='P' THEN RETURN
28520 NEXT:NEXT
28700 N=0:DAME=0:I=INT(RND(1)*3)+3:J=INT(RND(1)*2)+7

```

```

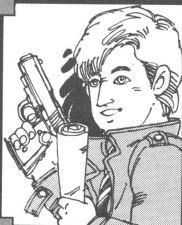
28710 IFTEKI(I,J)=0THEN 28850
28720 IF ABS(F(TEKI(I,J)))>2 THEN 28850
28730 IF SHOU<4 ANDI*J=32 THEN28850
28740 FOR X=I-1TOI+1
28750 IF XMOD8=0THEN 28830
28760 FOR Y=J-1TOJ+1
28770 IF YMOD9=0THEN 28820
28780 IF (X-I)*(Y-J)<0 THEN28820
28790 IF TEKI(X,Y)=0 THEN 28820
28800 IF X*Y=32 THEN IF HCKO>1 THEN28820 ELSE28850
28810 IF ABS(F(TEKI(X,Y)))=3THEN28850
28820 NEXTY
28830 NEXTX
28840 RETURN
28850 N=N+1:J=J+1:IFJ=9 THENJ=1:I=I+1:IFI=8 THENI=1
28860 IF N<56 THEN 28710
28870 DAME=1:RETURN
28900 FOR JJ=8TO1STEP-1:FORII=1TO7:IF II=4ANDJJ=1 AND TEKI*100>0 THEN28920
28910 IF COM$(II,JJ)="P" THEN OX=II:OY=JJ:VX=X:VY=Y:TCBU=1:RETURN
28920 NEXT:NEXT:TCBU=0:RETURN
30000 TYBU=0: LOCATE20,18:PRINT SPC(15);
30010 LOCATE 20,18:INPUT " ト / ヨヲ ";OX$,OY$:OX=VAL(OX$):OY=VAL(OY$)
30020 IFOX<10ROX>7OROY<10ROY>8THEN30000
30030 IF YOU$(OX,OY)="X"ORYOU$(OX,OY)="V" THEN30000
30040 GOSUB 6100
30050 LOCATE OX,OY:COLOR2:PRINTYOU$(OX,OY):COLOR0
30060 LOCATE20,18:PRINT SPC(15);
30070 LOCATE 20,18:INPUT " ト ヲ 〆 ";OX$,OY$:X=VAL(OX$):Y=VAL(OY$)
30080 IFX<10RX>7ORY<10RY>8 THEN 30060
30090 IF YOU$(X,Y)="V" THEN30110
30100 LOCATE OX,OY:PRINTYOU$(OX,OY):GOTO30000
30110 IF ABS(OX-X)+ABS(OY-Y)=1AND(OY*Y<>20ORXMOD4=2)THEN30140
30120 IF YOU$(OX,OY)="P" THEN TYBU=1 :GOTO 30140
30130 LOCATE OX,OY:PRINTYOU$(OX,OY):GOTO30000
30140 SWAP TEKI%(OX,OY),TEKI%(X,Y):N=TEKI(X,Y)
30150 MID$(TEKIGOMAS(N),11,3)=" "
30160 SWAP YOU$(OX,OY),YOU$(X,Y)
30170 IF TYBU=1 THEN GOSUB 8500
30175 BEEP1:FOR I=1 TO 100:NEXT:BEEP0
30180 FLAG=1+(COM$(X,Y)="V")
30190 RETURN
40000 PRINT CHR$(12)'gamen
40010 PRINT "Dead"
40020 PRINT
40030 PRINT "
40040 PRINT "
40050 PRINT "
40060 PRINT "
40070 PRINT "
40080 PRINT "
40090 PRINT "
40100 PRINT "
40110 PRINT "
40120 PRINT "
40130 PRINT "
40140 PRINT "
40150 PRINT "
40160 PRINT "
40170 PRINT "
40180 PRINT "
40190 PRINT "
40200 PRINT "
40210 PRINT "Dead ";S1KUSEN$
40220 RETURN
50000 IF YOU$(4,1)="V"AND 28>LEN(C$)+JIRAI THEN50020
50010 LOCATE1,11:PRINT " C O N G R A T U L A T I O N "
50020 IF COM$(4,8)="V"AND LEN(Y$)<28 THEN50070
50030 LOCATE1,11:PRINT " Y O U L O S E "
50040 LOCATE3,23:PRINT " T R Y A G A I N !! y/n";
50050 A$=INKEY$:IFA$=" "THEN50050
50060 IF A$="n" THEN END ELSE RUN
50070 RETURN
60000 END

```



A : タイムアウト  
B : タイムアウト  
C : タイムアウト  
T : タイムアウト  
P : タイムアウト  
X : タイムアウト  
S : タイムアウト  
H : タイムアウト  
I : タイムアウト  
J : タイムアウト  
K : タイムアウト  
L : タイムアウト  
Z : タイムアウト

\*:GOTO 50040  
\*:GOTO 50040



エスケープ  
**ESCAPE**  
ランド  
**LAND**

PC-8001

中村 稔

**収容所から脱出だ！**

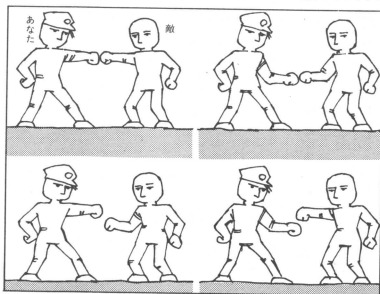
S国のスパイのきみは、M国の重要機密書類ABCDを本国へ持ち帰る途中、M国の秘密警察に捕まってしまった。きみが入れられた所は脱出不可能と言われたM国の重要犯罪人収容所の4階である。幸い手に入れた書類ABCDはまだ敵に見つかっていない。きみは特殊訓練を受けたジャンプや拳法を使い、この収容所から抜け出し、本国に書類を持ち帰らねばならない。きみを待っているは、本国での輝かしき栄光か、はたまた死か。きみの健闘を祈る。

**遊び方**

脱出するためには6つの難関を突破しなければなりません。キー操作は、すべて、**□**、**△**キーとスペースキーで行います。4階では、ビームをジャンプして、左側のエレベーターの所まで行きます。ビームは、発射される前に発射口が、「<#」に変わります。ビームをジャンプして避けて下さい。エレベーターに到着すると自動的に3階へ行きます。3階では、爆弾はスピードを変えてころがってきます。2階では、左右ランダムに動く虫(Bug)を飛びこえて左側のエレベーターまで行って下さい。なお、2,3,4階とも、ジャンプの

滞空時間には限度があります(ジャンプはスペースキー、移動は、右→**△**、左→**□**キーです)。1階では特殊訓練を受けた敵との白兵戦が待っています。敵との間かくが、互いの腕の距離になった時点でスペースキーをおすと戦ったことになります。結果の判定は、敵の腕が自分の腕の上になれば負け、下になれば勝ち、同じ高さにあれば引き分けとなります。敵と自分の距離がそれ以下になると、ダメージを受けます。敵の動く速度および、戦闘結果とも乱数により決定されます。戦闘で引き分けた場合か、負けても体力がまだ残っているときは、敵との距離がせばまる

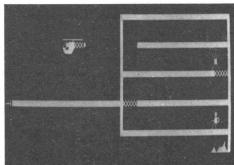
前に後退し、再び戦闘を行います。敵に勝つと自動的に屋外に出られます。車道外に出ると、ヘビの巣に出ます。上から降りてくるヘビ(●)を、やっつけて下さい。(●)があるとき、その真下に行つてスペースキーをおして下さい。(●)がどんどん短くなっていて、(×)になったら、そのヘビは死んだこととなります。ヘビはランダムに少しずつ長くなっていきます。ヘビが1匹でも地面に降りると、致命傷となりゲームオーバー。すべてのヘビを殺すとはしごが降りてきて自動的にヘリポートに出ます。ヘリポートに出ると、敵のヘリコプターから銃撃してくるの



▲上の2つが「引き分け」、下の左が「勝ち」、右が「負け」のパターンだ。



◀ オープニング画面。キャラクターとキーの説明が出ています。



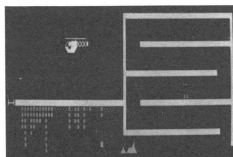
◀ 3階の爆弾攻撃で、やられてしまった。

当たらないようにうまく避けながら、ヘリコプターにロープを投げ、(スペースキー)乗り込んで下さい。敵の弾に当たるとゲームオーバーです。ヘリコプ

ターに乗り込むと、本国へ帰ったことになり、脱出成功です。

どうしても1階まで降りることのできない人は、110行のNMの数を増やせ

ば、少なくとも1階までは行けるはずです。



◀ 敵に勝って、外に出たところに今度はヘビが降ってくるぞ!!



◀ タンカに乗せられて、運び出される。

## リスト1 ESCAPE LAND

```

10 REM *****
20 REM  ESCAPE LAND
30 REM  1983 (C)
40 REM  Program
50 REM  By
60 REM  M.Nakamura
70 REM  1983.3.13 sun
80 REM  *****
90  CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:GOSUB1210:GOSUB1480
100 DIMX(34),Y(34),ZA(34)
110 X=74:Y=2:X1=73:X2=56:X3=72:Y3=17:MN=1:SW=0:X6=20:Y6=4:VV=0:NM=10
120 WIDTH80:PRINT CHR$(12):COLOR7
130 LINE(40,0)-(79,20),"■",3,8:FORI=5TO20STEP5:LINE(41,I)-(78,I),"■",3:NEXT:LINE
(79,21)-(79,23),"■",3
140 FORI=5TO15STEP10:LOCATE41,I:PRINT "XXXXX":NEXT:LOCATE73,10:PRINT "XXXXX"
150 LINE(3,15)-(39,15),"■",3:LOCATE0,15:PRINT "ー"
160 COLOR2:LOCATE76,4:PRINT "<X":COLOR1:LOCATE72,22:PRINT " / ▲":LOCATE72,23:PR
INT "▲":COLOR4:LOCATEX2,13:PRINT "┌┐":LOCATEX2,14:PRINT "▲":COLOR5:LOC
ATEX3,Y3:PRINT "●":LOCATEX3,Y3+1:PRINT "■":LOCATEX3,Y3+2:PRINT "／":
170 COLOR7:LOCATEX6,Y6:PRINT "———":LOCATEX6,Y6+1:PRINT "／XXXXX":LOCATEX6,Y
6+2:PRINT "▲"
180 FORI=1TO32:X4(I)=I+4:Y4(I)=15:ZA(I)=-1:NEXT
190 FORP=1TO100:BEEP1:BEEP0:NEXT
200 VV=0:ONMNGOTO240,370,510,630,790,920
210 IFINP(9)=191:THENSU=1:GOTO230
220 I=INP(0):IFI=247:THENX=X+1ELSEIFI=253:THENX=X-1
230 RETURN
240 SS=0
250 IFINT(RND(1)*5)+1=1:THEN260ELSE270
260 LOCATE77,4:COLOR2:PRINT "■":VV=1:BEEP1:FORQQ=1TO180:NEXT:BEEP0
270 GOSUB 210:IFX>73:THENX=73ELSEIFX=41:THENGOTO350ELSEIFSW=1:THENS=SS+1:IFSS>5:THE
NSW=0
280 COLOR5:ONSW+1GOTO290,300
290 LOCATEX,Y:PRINT "○":LOCATEX,Y+1:PRINT "(■)":LOCATEX,Y+2:PRINT "／I":SS=0:G
OTO 310

```

リスト続く

```

300 LOCATEX,Y:PRINT "O":LOCATEX,Y+1:PRINT "■":LOCATEX,Y+2:PRINT "
310 IFVV=1THENLINE(75,4)-(41,4)," ",2:LINE(75,4)-(41,4)," ",2:IFSW=0THEN1700
320 VV=0:IFVV=8THENLOCATE77,4:COLOR2:PRINT "X"
330 FORU=1TO100:NEXT:LINE(X,Y)-(X+2,Y+2)," ",BF
340 SW=0:GOTO250
350 LINE(X,Y)-(X+2,Y+2)," ",BF:FORQQ=2TO6:COLOR5:LOCATE41,QQ:PRINT " ":LOCAT
E41,QQ+1:PRINT "O":LOCATE41,QQ+2:PRINT "■":LOCATE41,QQ+3:PRINT " / \ ":C
OLOR7:LOCATE41,QQ+4:PRINT "XXXXX":BEEP1:FORT=1TO100:NEXT:BEEP0:NEXT
360 MN=2:COLOR3:LOCATE41,10:PRINT "■■■■":GOTO200
370 Y=7:LINE(X,Y)-(X+2,Y+2)," ",BF:VV=0
380 X1=X1-INT(RND(1)*3):IFX1<-2THEN LOCATEX1,9:PRINT " ":X1=75
390 LOCATEX1,9:COLOR6:PRINT "●"
400 GOSUB 210:COLOR5:IFX<41THENX=41ELSEIFSW=1THENVV=VV+1:IFVV>4THENSW=0:VV=-1
410 ONSW+1GOTO420,430
420 LOCATEX,Y:PRINT "O":LOCATEX,Y+1:PRINT "(■)":LOCATEX,Y+2:PRINT " | \":VV=0:G
OTO 440
430 LOCATEX,Y:PRINT "O":LOCATEX,Y+1:PRINT "■":LOCATEX,Y+2:PRINT " "
440 IFX1=X+2ANDSW=0THEN1700
450 IFX1=X+1ANDSW=0THEN1700
460 IFX=75THEN490
470 FORU=1TO100:NEXT:LINE(X,Y)-(X+2,Y+2)," ",BF
480 SW=0:LOCATEX1,9:PRINT " ":GOTO380
490 LINE(X,Y)-(X+2,Y+2)," ",BF:FORQQ=6TO11:COLOR5:LOCATE73,QQ:PRINT " ":LOCA
TE73,QQ+1:PRINT "O":LOCATE73,QQ+2:PRINT "■":LOCATE73,QQ+3:PRINT " | \":C
OLOR7:LOCATE73,QQ+4:PRINT "XXXXX":BEEP1:FORT=1TO100:NEXT:BEEP0:NEXT
500 MN=3:COLOR3:LOCATE73,15:PRINT "■■■■":GOTO200
510 Y=12:LINE(X,Y)-(X+2,Y+2)," ",BF:VV=0
520 W=INT(RND(1)*3)-1:X2=X2+W:IFX2<42THENX2=42ELSEIFX2>71THENX2=71
530 COLOR4:LOCATEX2-1,13:PRINT " — — ":LOCATEX2-1,14:PRINT "●●"
540 GOSUB 210:IFX>74THENX=74ELSEIFSW=1THENVV=VV+1:IFVV>6THENSW=0:VV=-2
550 COLOR5:ONSW+1GOTO560,570
560 LOCATEX,Y:PRINT "O":LOCATEX,Y+1:PRINT "(■)":LOCATEX,Y+2:PRINT " / | ":VV=0:G
OTO 580
570 LOCATEX,Y-1:PRINT "O":LOCATEX,Y:PRINT "■":LOCATEX,Y+1:PRINT " ":LOCATEX
,Y+2:PRINT " "
580 IFX2=XANDSW=0THEN1700ELSEIFX2=X+1ANDSW=0THEN1700
590 IFX=41THEN610
600 LINE(X,Y-1)-(X+2,Y+2)," ",BF:SW=0:GOTO520
610 LINE(X,Y)-(X+2,Y+2)," ",BF:FORQQ=11TO16:COLOR5:LOCATE41,QQ:PRINT " ":LOC
ATE41,QQ+1:PRINT "O":LOCATE41,QQ+2:PRINT "■":LOCATE41,QQ+3:PRINT " ( ) "
:COLOR7:LOCATE41,QQ+4:PRINT "XXXXX":BEEP1:FORT=1TO100:NEXT:BEEP0:NEXT
620 MN=4:COLOR3:LOCATE41,20:PRINT "■■■■":GOTO200
630 Y=17:LINE(X,Y)-(X+2,Y+2)," ",BF
640 W=INT(RND(1)*2):LINE(X3,Y3)-(X3+2,Y3+2)," ",BF:X3=X3-W:IFX3>74THENX3=74
650 COLOR5:LOCATEX3,Y3:PRINT "●":LOCATEX3,Y3+1:PRINT "■":LOCATEX3,Y3+2:PRINT
"/ | "
660 GOSUB210:IFX<41THENX=41
670 COLOR5:LOCATEX,Y:PRINT "O":LOCATEX,Y+1:PRINT "(■)":LOCATEX,Y+2:PRINT " | \
"
680 IFSW=1ANDX3-X=3THENGOSUB700ELSEIFX-X3>-2THEN1700
690 LINE(X3,Y3)-(X3+2,Y3+2)," ",BF:LINE(X,Y)-(X+2,Y+2)," ",BF:SW=0:GOTO640
700 E=INT(RND(1)*2)+1:IFE=1THENLOCATEX3,Y:PRINT " — ":LOCATEX3,Y+1:PRINT " "ELSEIF
E=2THENLOCATEX3,Y:PRINT " | ":LOCATEX3,Y+1:PRINT " — "
710 W=INT(RND(1)*2)+1:IFW=1THENLOCATEX+2,Y:PRINT " — ":LOCATEX+2,Y+1:PRINT " "ELSE
IFW=2THENLOCATEX+2,Y:PRINT " | ":LOCATEX+2,Y+1:PRINT " — "
720 FORP=1TO500:NEXT
730 IFE=WTHENRETURNELSE740
740 IFE=1ANDW=2THEN1700
750 FORX=XTO73:LOCATEX,Y:PRINT "O":LOCATEX,Y+1:PRINT "(■)":LOCATEX,Y+2:PRINT
" | \":BEEP1:FORT=1TO50:NEXT:BEEP0:NEXT
760 FORU=YTO20:LOCATEX,U-1:PRINT " ":LOCATEX,U:PRINT "O":LOCATEX,U+1:PRINT "■
":LOCATEX,U+2:PRINT " | \":FORT=1TO100:NEXT:BEEP1:BEEP0:NEXT:LOCATEX,20:PRINT "
"
770 FORU=72TO39STEP-1:COLOR5:LOCATEU,21:PRINT "O":COLOR1:LOCATEU,22:PRINT " /
":COLOR5:PRINT "■":COLOR1:PRINT "▲":LOCATEU,23:PRINT "▲▲▲":BEEP1:FORW=1TO
20:NEXT:BEEP0:NEXT
780 FORZ=1TO300:NEXT:MN=5:GOTO200
790 LINE(3,16)-(38,23)," ",4,BF:LINE(0,16)-(3,23)," ",7,BF:Y=21:LINE(41,21)-(42,
22)," ",4,BF:VV=0:SW=0:NM=1
800 IFINT(RND(1)*20)+1=1THEN820
810 W=INT(RND(1)*32)+1:IFZA(W)=1THEN820ELSEZA(W)=0:COLOR4:Y4(W)=Y4(W)+1:LOCATEX4
(W),Y4(W):COLOR4:PRINT "●":IFY4(W)=23THEN 1700
820 GOSUB210:IFX<5THENX=5ELSEIFX>36THENX=36

```

```

830 COLOR5:LOCATEX,Y:PRINT "O":LOCATEX,Y+1:PRINT "H":LOCATEX,Y+2:PRINT "41"
:IFSW=1THENLOCATEX,Y:PRINT "0"
840 IFSW=1ANDZA(X-4)=0THEN860ELSE850
850 SW=0:LINE(X,Y)-(X+2,Y+2),,BF:GOTO800
860 LOCATEX4(X-4),Y4(X-4):PRINT "Y4(X-4)=Y4(X-4)-1:IFY4(X-4)<17THENZA(X-4)=1:
VV=VV+1:LOCATEX4(X-4),16:COLOR4:PRINT "X":IFVV=32THEN880
870 GOTO850
880 COLOR7:FORP=16TO23:LOCATE0,P:PRINT "I":BEEP1:FORT=1TO80:NEXT:BEEP0:NEXT
890 FORX=XTOSTEP-1:COLOR5:LOCATEX,Y:PRINT "O":LOCATEX,Y+1:PRINT "H":LOCATE
X,Y+2:PRINT "X":BEEP1:FORT=1TO50:NEXT:BEEP0:NEXT
900 FORP=20TO12STEP-1:COLOR5:LOCATE0,P:PRINT "O":LOCATE0,P+1:PRINT "H":LOCATE
EO,P+2:PRINT "I":COLOR7:LOCATE0,P+3:PRINT "I":COLOR5:FORT=1TO70:NEXT:LOCATE0
,P:PRINT "O":LOCATE0,P+1:PRINT "H":LOCATE0,P+2:PRINT "I":FORT=1TO70:NEXT:B
EEP1:BEEP0
910 NEXT:MN=6:GOTO200
920 Y=12:LINE(X,Y)-(X+2,Y+2),,BF:LINE(X6,Y6)-(X6+8,Y6+2),,BF
930 G=INT(RND(1)*9)-3:X6=X6+G:IFX6<0THENX6=0ELSEIFX6>30THENX6=30
940 LOCATEX6,Y6:COLOR7:PRINT "-----":LOCATEX6,Y6+1:PRINT "XXXXXXXX":LOCATEX6,Y
6+2:PRINT "-----"
950 BEEP1:FORP=1TO50:NEXT:BEEP0:LOCATEX6,Y6:PRINT "-----"
960 GOSUB210:IFX<0THENX=0ELSEIFX>37THENX=37
970 COLOR5:LOCATEX,Y:PRINT "O":LOCATEX,Y+1:PRINT "H":LOCATEX,Y+2:PRINT "X"
980 IFINT(RND(1)*2)+1=1THENLINE(X6+1,Y6+3)-(X6+1,14),,BF:1:FORT=1TO60:NEXT:IFX6=
XTHEN170ELSEIFX6=X-1THEN170ELSEIFX6=X+1THEN170ELSELINE(X6+1,14)-(X6+1,Y6+3),
,1
990 IFSW=1THENLINE(X+3,Y-1)-(X+3,Y6+3),,BF:5:FORT=1TO50:NEXT:IFX+2=X6THEN1020ELS
ELINE(X+3,Y6+3)-(X+3,Y-1),,5
1000 LINE(X,Y)-(X+2,Y+2),,BF:LINE(X6,Y6)-(X6+8,Y6+2),,BF
1010 SW=0:GOTO930
1020 FORP=Y-1TO7STEP-1:COLOR5:LOCATEX,P:PRINT "O":LOCATEX,P+1:PRINT "H":LOCA
TEX,P+2:PRINT "X":LOCATEX,P+3:PRINT "I":BEEP1:FORT=1TO65:NEXT:BEEP0:NEXT
1030 LINE(X,7)-(X+2,10),,BF
1040 LOCATEX6,10:PRINT "H":FORP=1TO250:NEXT:LOCATEX6,10:PRINT "H":FORP=1
0TO14:COLOR1:LOCATEX6,P:PRINT "H":LOCATEX6,P-1:PRINT "H":LOCATEX6,P-2:PRINT
"II":LOCATEX6,P-3:PRINT "H":BEEP1:FORT=1TO100:NEXT:BEEP0:NEXT:LINE(X6,12)-(X6
+2,14),,BF
1050 FORP=4TO8STEP-1:COLOR7:LOCATEX6,P:PRINT "-----":LOCATEX6,P+1:PRINT "XXXX
XX":LOCATEX6,P+2:PRINT "-----":LOCATEX6,P+3:PRINT "-----":BEEP1:FORT=1TO1
00:NEXT:BEEP0:LOCATEX6,P:PRINT "-----":NEXT
1060 FORP=X6TO8STEP-1:COLOR7:LOCATEP,0:PRINT "-----":LOCATEP,1:PRINT "XXXX
X":LOCATEP,2:PRINT "-----":BEEP1:FORT=1TO55:NEXT:BEEP0:LOCATEP,0:PRINT "-----"
:NEXT
1070 LINE(0,0)-(10,3),,BF:FORP=1TO500:NEXT
1080 LINE(0,0)-(30,13),,H,5,B:LOCATE9,1:COLOR7:PRINT "Very Good!!"
1090 LOCATE3,3:PRINT "アタハフツニミツカフ"
1100 LOCATE3,4:PRINT "タツシツミツタ"
1110 LOCATE3,5:PRINT "ミツカフミツカフ'ABCD'ハ"
1120 LOCATE3,6:PRINT "ミツノミツカフミツカフ'アタノ'"
1130 LOCATE3,7:PRINT "ミツノVIPミツカフ"
1140 LOCATE3,8:PRINT "ミツノVIPミツカフ"
1150 LOCATE3,9:PRINT "ミツノVIPミツカフ"
1160 COLOR 3
1170 LOCATE6,11:PRINT "TRY AGAIN? Y/NJ"
1180 IFINKEY$="Y"THENLOCATE9,12:COLOR1:PRINT "GOOD LUCK!":FORP=1TO1500:NEXT:CL
EAR:GOTO100
1190 IFINKEY$="N"THENLOCATE9,12:COLOR1:PRINT "テハミツカフ!":FORP=1TO1500:NEXT:PRI
NT CHR$(12):END
1200 GOTO1180
1210 PRINT CHR$(12):FORI=1TO114:READXX,YY:COLOR5:LOCATEXX,YY:PRINT "O":BEEP1:FOR
ZZ=1TO20:NEXT:BEEP0:NEXT
1220 COLOR7:LOCATE1,11:PRINT "CHARACTER":COLOR5:LOCATE0,12:PRINT "O":LOCATE0,13
:PRINT "H":LOCATE0,14:PRINT "II..MAN"
1230 COLOR2:LOCATE0,16:PRINT "X..BEAM":COLOR6:LOCATE0,18:PRINT "●..BALL"
1240 COLOR4:LOCATE0,20:PRINT "I":LOCATE0,21:PRINT "O..BUG"
1250 COLOR5:LOCATE11,12:PRINT "●":LOCATE11,13:PRINT "H":LOCATE11,14:PRINT "X"
:TEKI"
1260 COLOR4:LOCATE12,16:PRINT "●":LOCATE12,17:PRINT "O..HEBI"
1270 COLOR7:LOCATE11,19:PRINT "-----":LOCATE11,20:PRINT "XXXXX":LOCATE11,21:
PRINT "-----":HELI"
1280 COLOR7:LOCATE24,11:PRINT "Key Function"
1290 LOCATE24,12:PRINT "-----":LOCATE24,13:PRINT "IIRIGHTIILEFT":LOCATE2
4,14:PRINT "-----"

```

リスト続く

```

1300 LOCATE24,15:PRINT "1.JUMP":LOCATE24,16:PRINT "ISPACE12.SMOG":LOCATE2
4,17:PRINT "3.KENetc"
1310 LOCATE25,19:PRINT "Program":LOCATE27,20:PRINT "By":LOCATE24,21:PRINT "M.Nak
amura"
1320 LOCATE15,23:PRINT "PUSH ANY KEY"
1330 LOCATE11,19:PRINT "IFINKEY$<>" THEN RETURN
1340 BEEP1:FORI=0TO200:NEXT:BEEP0
1350 LOCATE11,19:PRINT "IFINKEY$<>" THEN RETURN
1360 BEEP1:FORI=0TO200:NEXT:BEEP0
1370 GOTO1330
1380 DATA 5,0,5,1,5,2,5,3,5,4,6,0,7,0,8,0,6,2,7,2,6,4,7,4,8,4
1390 DATA 14,0,13,0,12,0,11,0,10,1,11,2,12,2,13,2,14,3,13,4,12,4,11,4,10,4
1400 DATA 19,1,18,0,17,0,16,1,16,2,16,3,17,4,18,4,19,3
1410 DATA 21,4,21,3,21,2,21,1,22,0,23,0,24,1,24,2,24,3,24,4,22,2,23,2
1420 DATA 26,0,26,1,26,2,26,3,26,4,27,0,28,0,29,1,28,2,27,2
1430 DATA 31,0,31,1,31,2,31,3,31,4,32,0,33,0,34,0,32,2,32,4,33,4,34,4
1440 DATA 11,6,11,7,11,8,11,9,11,10,12,10,13,10,14,10
1450 DATA 16,10,16,9,16,8,16,7,17,6,18,6,19,7,19,8,19,9,19,10,17,8,18,8
1460 DATA 21,10,21,9,21,8,21,7,21,6,22,7,23,8,24,10,24,9,24,8,24,7,24,6
1470 DATA 26,6,26,7,26,8,26,9,26,10,27,6,28,6,29,7,29,8,29,9,28,10,27,10
1480 PRINT CHR$(12)
1490 LINE(5,0)-(29,21),"◆",5,B
1500 COLOR7:LOCATE13,1:PRINT "ESCAPE LAND"
1510 LOCATE7,3:PRINT "アタ ハ ムコ ノ ネヨ ニ"
1520 LOCATE7,4:PRINT "ナツラマイヲタ"
1530 LOCATE7,5:PRINT "アタ ノ トキ ト スル"
1540 LOCATE7,6:PRINT "シヤンフ,フトウ,シヤンキ"
1550 LOCATE7,7:PRINT "ラ クラシ タ ヲ ヲ ヲ ヲ ヲ ヲ ク タ サイ"
1560 COLOR1:LOCATE7,8:PRINT "No.1 BEAM ラ シヤンフ"
1570 LOCATE7,9:PRINT "シタ サカタ クタサイ"
1580 COLOR2:LOCATE7,10:PRINT "No.2 BOMB モ シヤンフ"
1590 LOCATE7,11:PRINT "シタ サカタ クタサイ"
1600 COLOR3:LOCATE7,12:PRINT "No.3 BUG モ シヤンフ"
1610 LOCATE7,13:PRINT "シタ サカタ クタサイ"
1620 COLOR4:LOCATE7,14:PRINT "No.4 テキ ラ ケン テ"
1630 LOCATE7,15:PRINT "ト ヲ ヲ ヲ ク タ サイ"
1640 COLOR5:LOCATE7,16:PRINT "No.5 ヘビ ラ ヲ ヲ ヲ ヲ ク タ サイ"
1650 LOCATE7,17:PRINT "テ センメツ シタ クタサイ"
1660 COLOR6:LOCATE7,18:PRINT "No.6 テ タラメ ニ コ ク アリ"
1670 LOCATE7,19:PRINT "ニ ナラナク ノ ヲ ヲ ク タ サイ"
1680 LOCATE13,23:COLOR1:PRINT "HIT ANY KEY"
1690 IFINKEY$="" THEN1690ELSE RETURN
1700 COLOR7:LOCATEX-1,Y-1:PRINT "キー!" :COLOR 7:LOCATEX,Y:PRINT "Q":LOCATEX,Y+1:
PRINT " ":LOCATEX,Y+2:PRINT "/ \":FORI=1 TO500:NEXTI
1710 NM=NM-1:LOCATEX-1,Y-1:PRINT " ":COLOR 7:LOCATEX,Y:PRINT " ":LOCATEX,Y+
1:PRINT " ":LOCATEX,Y+2:PRINT " ":SW=0:IF NM>0 THEN200
1720 FORP=1TO500:BEEP1:BEEP0:NEXT
1730 PRINT CHR$(12):WIDTH40:LINE(0,18)-(38,23),"■",4,BF
1740 COLOR6:LOCATE30,0:PRINT " ":LOCATE31,1:PRINT " ":LOCATE30,2:PRINT " ":
FORP=1TO30:ZX=INT(RND(1)*30):ZY=INT(RND(1)*10):COLORRND(1)*6+1:LOCATEZX,ZY:PRINT
":NEXT
1750 FORP=30TO15STEP-1:COLOR3:LOCATEP,15:PRINT "◆":COLOR2:PRINT"◆":COLOR3:
LOCATEP,16:PRINT "■":COLOR5:PRINT "■":COLOR2:PRINT "■":LOCATEP,17:COLOR3:PRINT "I\":COLOR7:PR
INT " ":COLOR2:PRINT "/I":BEEP1:FORT=1TO100:NEXT:BEEP0:NEXT
1760 FORT=1TO300:NEXT
1770 FORP=16TO20:LOCATE16,P-1:PRINT " ":COLOR5:LOCATE16,P:PRINT "■":BEEP
1:FORT=1TO100:NEXT:BEEP0:NEXT:LINE(16,18)-(22,18),"■",4
1780 FORT=1TO300:NEXT
1790 FORP=15TO30:COLOR3:LOCATEP,15:PRINT "◆":COLOR2:PRINT"◆":COLOR3:LOCAT
EP,16:PRINT "■":COLOR2:PRINT "■":LOCATEP,17:COLOR3:PRINT "I\":COLOR7:PR
INT " ":COLOR2:PRINT "/I":BEEP1:FORT=1TO100:NEXT:BEEP0:NEXT
1800 LINE(30,15)-(39,17),"BF
1810 COLOR4:LOCATE16,17:PRINT " ":COLOR7:LOCATE18,14:PRINT "■":LOCATE17,15:P
RINT "■":LOCATE18,16:PRINT "■"
1820 COLOR5:LOCATE7,10:PRINT "GAME OVER"
1830 COLOR5:LOCATE7,11:PRINT "GAME OVER"
1840 COLOR4:LOCATE7,12:PRINT "GAME OVER"
1850 LOCATE12,23:COLORRND(1)*6+1:PRINT "TRY AGIN? Y/N":IFINKEY$="y" THEN CLEAR:G
OTO100
1860 IFINKEY$="n" THEN PRINT CHR$(12):END
1870 GOTO1850

```



# パニック イン PANIC IN メイズ MAZE

PC-8001

中居 康彦

## 迷路の出口をさがせ

魔の三角形として知られるバミューダ海域上空を飛行中、「ガン」という衝撃音とともに、激しい振動に見舞われた。「何だ！対空砲火か？」と思う間もなく、私がコックピットから見たものは、この世のものとも思えない異様な光景であった。そういった光景が走馬燈のように風防ガラスに映っては消えていった。どれだけの時間が経過したのだろうか。「ズシーン」という音とともに私の飛行機は異次元の迷路のような空間に放り出された。「どこかに出口があるはずだ。」と思った私は、まったく未知の空間を、出口を求めてさまようことになった。

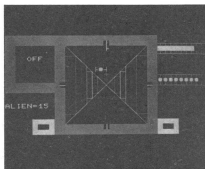
## 遊び方

ゲームの操作はテンキー、スペースキー、**[CTRL]**キーでおこないます。**[8]**で前進、**[6]**で右に90度回転、**[4]**で左に90度回転します。この3つのキーで移動するわけですが、途中で自分の位置を確かめなくなったときは、**[CTRL]**キーをおしながら、移動キーをおしてください。画面の左上のサブ・スクリーンに、自分のいるまわりの地図が表示されます。ここで**[■]**は壁を表し、**[●]**は外界を表し、**[▲]**はエイリアン

(あとで説明します)を表し、**[E]**は出口を表します。ゲームを進めていくうちに、床が水色になっているところがあります。ここにエイリアンが潜んでいます。ここに足を踏み入れると、画面が戦闘モードに切りかわり、エイリアン**[ト●]**が画面に出てきます。そこで、テンキーの**[2]**=下、**[4]**=左、**[6]**=右、**[8]**=上を使って、青い**[●]**で表される照準でねらって、撃ち落としてください。スペースキーをおすと、レーザー発射となるのですが、メインスクリーンのわくに示されるレーザー発射口が、照準の座標に来るまで発射されないで、その間に、エイリアンが逃げることも十分あり得ます。したがって、野性の勘も必要となります。エイリアンは攻撃してきませんので、安心して追いかけることができますが、いつまでも追いかけている

とエネルギーがなくなりGAME OVERになりますから、できるだけ早く撃ち落としてください(エネルギー残量は画面右上に黄色の帯で示されています)。迷路脱出のためにもう1つ強力な武器があります。それは、プラスチック爆弾で、壁にぶつかったときに、その壁のむこうが通路であれば、その壁を破壊することができます。しかし、これは10回しか使用できません(残りの爆弾の数はエネルギー残量の下に、黄色の**[●]**で示されています)。

以上の武器をうまく使って出口に到着すると、得点が表示されます。この得点は、エネルギー残量+撃ち落とししたエイリアンの数×1000+爆弾の数×1000点で示されますから、できるだけ爆弾を使わずに、エネルギー消費を少なく、しかもエイリアンをたくさん撃ち落とすよう努力してください。



▲魔のバミューダ海域でとじ込められた迷路、出口はどこにあるのか？

## プログラムの入力順序とロード方法

リスト1を入力しセーブしたあと、リスト2、3のマシン語プログラムを入力、セーブします。

ロード方法は、CLOADで、リスト1をロードした後、MON**[□]**、L**[□]**でリスト2、さらに、L**[□]**でリスト3をロードします。**[CTRL]**キーと**[E]**キーを同時におして、BASICに復帰し、RUNさせます。

◆参考文献：「MAIL」稲沢幸樹

ASCII 1983年1月号、©稲沢幸樹



## リスト1 PANIC IN MAZE

```

000 COLOR 3:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 3:PRINT CHR$(12)
110 DATA *||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| |||
120 DATA *||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| |||
130 DATA *||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| |||
140 DATA *||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| |||
150 DATA *||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| ||| |||
160 FOR I=1 TO 5:LOCATE 0,I+2:READ A$:FOR J=1 TO LEN(A$):IF MID$(A$,J,1)=I THEN
N PRINT I; ELSE PRINT CHR$(28);
170 NEXT J,I
180 COLOR 7
190 PRINT "セツメイ.."
200 PRINT "メロ ノ ナカ ノ チキ ラ タオヲ クタ"サイ。 チキ ハ 15 ヒキ テマス。
210 PRINT "メロ ノ ナカ ノ キー ハ。
220 PRINT "      8..センラン   4..ヒダリ ムク   6..ミキ* ムク SPACE BAR..マ イノ カナ ラ クス"ズ。
230 PRINT "      ウイノ キー + CTRL チ マッパ カ チ マス。
240 PRINT "      セントウ ローシ
250 PRINT "      8..カーソル ウィ 2..ラタ 4..ヒダリ* 6..ミキ* SPACE BAR..ハッショ
260 PRINT "      エンジョウ ハ チキ ラ タオト フィズ。
270 COLOR 2:PRINT :PRINT :PRINT " HIT RETURN KEY"
280 DEF USR=&HD500
290 FOR I=ASC(" ") TO ASC("■"):POKE&HD505,I:POKE&HD509,I+1:IF INP(1)=127 THEN 400
0 ELSE A=USR(0):NEXT:POKE &HD505,I:POKE &HD509,I+1:A=USR(0)
300 FOR I=ASC("-") TO ASC("·") STEP -1:POKE&HD505,I:POKE&HD509,I-1:A=USR(0):IF I
NP(1)=127 THEN 400 ELSE A=USR(0):NEXT
310 FOR I=ASC("_") TO ASC("■"):POKE &HD505,I:POKE &HD509,I+1:IF INP(1)=127 THEN
400 ELSE A=USR(0):NEXT:POKE &HD505,I+1:POKE &HD509,A:ASC("■"):A=USR(0)
320 FOR I=ASC("■") TO ASC("I") STEP -1:POKE &HD505,I:POKE &HD509,I-1:A=USR(0):IF
INP(1)=127 THEN 400 ELSE A=USR(0):NEXT
330 GOTO 290
400 DEF USR=&HB022
410 A=USR(0)
```

## リスト2 PANIC IN MAZE マシン語リスト①

[illegible]

B200 23 1A 13 13 77 23 36 22 CD C6 B2 1A A7 28 07 36 :C0  
 B2E0 42 23 FE 01 20 0A 3C 00 21 00 FF 3E 28 C3 77 48 :2C  
 B3E0 36 40 28 B2 1A 13 A7 28 02 3E 01 :33  
 B300 46 07 77 18 D3 11 48 FF 3A 40 FF 47 3A 44 FF 32 :9F  
 B310 47 BB 34 42 FF 2A 40 FF 47 3A 44 FF 32 :9F  
 B320 E1 CD F3 03 D1 C1 1A 77 13 13 21 47 FF 3A 44 :7A  
 B330 C9 21 40 FF 5E 0E 08 0B CA 53 B3 06 20 57 2A :B6  
 B340 42 FF ED 01 C1 58 B3 ED 79 C1 58 B3 07 ED 52 :D2  
 B350 42 B3 C9 1C 47 C3 3E B3 05 3A 4A FF 57 15 C2 :5D  
 B360 B3 1D C2 59 B3 D1 C9 2A 40 FF ED 58 42 FF 24 :7A  
 B370 14 1E 7A 94 37 3A 65 EA FE 29 78 02 C8 27 3C :0F  
 B380 32 EC 93 78 95 3C 65 E3 B2 CD F3 03 CD F3 :1F  
 B390 03 D1 3A 4A FF 32 DC B3 3A 45 FF FE 04 28 22 :FE  
 B3A0 03 28 1A FE 02 28 06 21 78 00 19 18 0A 50 01 :F6  
 B3B0 78 08 A7 ED 42 18 02 62 68 23 01 09 00 3E 80 :18  
 B3C0 08 5A 57 ED 43 F6 B3 32 ED B3 06 00 C5 01 D1 :6C  
 B3D0 ED 43 F3 B3 ED 43 F6 B3 32 ED B3 06 00 C5 01 :6C  
 B3E0 00 11 00 00 3E 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :E1  
 B3F0 0E 7F 00 00 B3 03 4A B2 C3 58 B2 C3 66 B2 C3 :38  
 B400 05 B3 C3 31 B3 2A 40 FF 22 40 E8 2A 42 FF 22 :42  
 B410 05 B3 C3 31 B3 2A 40 FF 22 40 E8 2A 42 FF 22 :42  
 B420 E8 2A 4A FF 22 4A E8 2A 40 FF 22 4A E8 2A 40 :FF  
 B430 22 4A 4A FF 22 4A E8 2A 40 FF 22 4A E8 2A 40 :FF  
 B440 CD 95 B1 EB 2A 4E 19 22 40 FF 2A 4A E8 2A 40 :FF  
 B450 00 01 CD 95 B1 EB 2A 4E 19 22 40 FF 2A 4A E8 :2D  
 B460 EB 21 00 01 CD 95 B1 EB 2A 4E 19 22 40 FF 2A :48  
 B470 72 B4 C3 67 B3 CD 00 06 2A 4C E8 EB 05 21 01 :00  
 B480 D1 CD 3A 80 7C B5 CA 98 B4 21 08 00 22 40 FF :CD  
 B490 30 B5 C3 D6 C3 98 B4 C3 06 2A 40 FF 22 4E 19 :22  
 B4A0 E8 2A 42 FF 22 50 E8 2A 4A 00 FF 22 E8 21 1C :D7  
 B4B0 22 5A E8 2A 54 E8 21 01 00 2A 50 E8 CD D7 B0 :2A  
 B4C0 B0 2A 54 E8 21 01 00 2A 50 E8 CD D7 B0 2A :E2  
 B4D0 5A E8 21 02 00 2A 52 E8 CD D7 B0 2A 4E E8 :41  
 B4E0 22 40 FF 2A 56 E8 22 42 FF 2A 52 E8 CD D7 B0 :42  
 B4F0 F8 B4 CD AA 09 C3 0F D6 2A 40 FF 22 4E 58 2A :42  
 B500 FF 22 50 E8 2A 4A 00 FF 22 52 E8 2A 4E E8 CD :16  
 B510 2A 54 E8 21 00 00 2A 54 E8 CD D7 B0 2A 54 :83  
 B520 E8 05 21 00 00 2A 54 E8 CD D7 B0 2A 54 E8 :05  
 B530 21 02 00 00 2A 52 E8 CD D7 B0 C3 FB DC 2A 40 :FF  
 B540 22 58 E8 2A 5A E8 B2 4A 58 E8 CD AD E8 52 2A :5A  
 B550 2A 5A E8 B2 4A 58 E8 B2 4A 58 E8 CD 4C 80 7C :B5  
 B560 6E B5 21 00 00 22 5A E8 21 00 00 22 5A E8 :67  
 B570 00 22 40 FF 21 00 00 22 5A E8 21 00 00 22 4A :FF  
 B580 CD 09 B4 21 10 00 EB 05 2A 5A E8 B2 1C 01 CD :90  
 B590 B0 B1 D1 19 05 21 00 00 CD 39 B1 2A 5E E8 05 :D5  
 B5A0 E8 2A 5A E8 B2 1C 01 00 CD 09 B4 21 06 5A :9A  
 B5B0 CD ED B1 D1 CD B8 B0 CD 1D B1 C9 2A 62 E8 22 :60

B5C0 E8 2A 66 E8 22 64 E8 2A 68 E8 22 64 E8 2A 68 :E8  
 B5D0 CD 3A 80 7C B5 CA E2 B5 2A 68 E8 22 64 E8 2A :68  
 B5E0 00 E8 2A 68 E8 22 64 E8 2A 68 E8 22 64 E8 2A :68  
 B5F0 CA FD B5 2A 64 E8 22 64 E8 2A 68 E8 22 64 E8 :B8  
 B600 EB D5 21 03 00 D1 CD 3A 80 7C B5 CA 18 B6 2A :68  
 B610 E8 28 22 60 E8 2A 68 E8 22 64 E8 2A 68 E8 22 :46  
 B620 D1 CD 3A 80 7C B5 CA 36 2A 64 E8 28 22 64 E8 :9F  
 B630 22 64 E8 2A 64 E8 21 27 00 CD 95 B1 EB 2A 60 :9F  
 B640 E8 19 22 6A E8 2A 6E E8 25 D5 2A 6A E8 D1 CD :88  
 B650 00 22 6C E8 09 CD 00 D8 21 00 00 22 40 FF 21 :50  
 B660 00 22 6C E8 09 CD 00 D8 21 00 00 22 40 FF 21 :50  
 B670 CD 06 B4 21 07 00 22 40 FF 21 00 00 22 40 FF :72  
 B680 00 00 22 44 FF CD 09 B4 21 28 00 22 40 FF 21 :03  
 B690 00 22 44 FF CD 03 B4 21 00 E8 22 6E E8 2A 6E :E0  
 B6A0 EB 21 0E 06 19 22 70 E8 21 00 DE 22 E8 2A 72 :CA  
 B6B0 E8 B1 C9 00 19 22 5E E8 2A 5E E8 25 21 00 00 :80  
 B6C0 E5 21 20 00 CD B0 21 01 00 22 7A E8 2A 5E E8 :80  
 B6D0 2A 7A E8 E5 2A 7A E8 E5 21 87 00 19 CD 00 B0 :CC  
 B6E0 D5 2A 7A E8 23 22 7A E8 E5 21 00 00 D1 CD 40 :D0  
 B6F0 00 D1 7C B5 CA CD 86 2A 5E E8 E5 21 08 00 55 :83  
 B700 87 00 CD CD B0 CD 63 D8 2A 6E E8 E5 21 ED 05 :56  
 B710 21 02 00 CD CD B0 21 01 00 22 7A E8 21 13 00 :00  
 B720 4F B1 C8 25 C8 14 22 76 E8 21 13 00 CD 4F B1 :3B  
 B730 21 01 00 19 C8 25 C8 14 22 76 E8 21 01 00 19 :22  
 B740 2A 7A E8 B1 01 00 CD 43 B2 EB 05 21 01 00 D1 :08  
 B750 CD 3A 80 7C B5 CA 6C B7 2A 76 E8 23 22 76 E8 :22  
 B760 76 E8 2A 78 E8 28 22 78 E8 22 78 E8 D5 2A 6E :6C  
 B770 E5 D5 2A 78 E8 E8 21 27 00 CD 95 B1 EB 2A 76 :ED  
 B780 19 D1 CD B8 0A EB 05 21 27 00 CD 95 B1 EB 2A :76  
 B790 B5 CA 1C B7 2A 6E E8 E5 21 80 00 CD B0 05 2A :A1  
 B7A0 95 B1 EB 2A 76 E8 19 E5 21 80 00 CD B0 05 2A :A1  
 B7B0 7A E8 23 22 7A E8 E8 05 21 80 00 CD B0 05 2A :A1  
 B7C0 7C B5 CA 1C B7 21 0F 00 22 7A E8 21 00 22 7A :4B  
 B7D0 E8 21 9A 11 22 5A E8 21 01 00 22 62 E8 21 01 :00  
 B7E0 22 66 E8 21 04 00 22 68 E8 22 4C E8 21 05 00 :22  
 B7F0 00 22 5C E8 21 00 00 22 7E E8 21 05 00 22 40 :97  
 B800 FF 21 00 00 22 42 FF 21 00 00 22 44 FF CD 09 :84  
 B810 21 0C 00 CD 1D B1 21 02 00 22 40 FF 21 00 00 :22  
 B820 42 FF 21 00 00 22 44 FF CD 09 B4 21 0A 00 22 :0E  
 B830 FF 21 01 00 22 42 FF 21 1C 00 22 44 FF 21 13 :00  
 B840 22 46 FF 21 87 00 22 48 FF 21 01 00 22 4A FF :D2  
 B850 0C B4 21 04 00 22 4A FF 21 02 00 22 42 FF 21 :1B  
 B860 00 22 44 FF 21 12 00 22 46 FF CD 0C B4 21 03 :00  
 B870 21 01 00 22 42 FF 21 11 00 22 42 FF 21 09 00 :22  
 B880 00 22 42 FF 21 11 00 22 42 FF 21 09 00 22 44 :FF  
 B890 00 22 40 FF 21 11 00 22 42 FF 21 09 00 22 44 :FF  
 B8A0 21 13 00 22 46 FF 21 87 00 22 48 FF 21 01 00 :22

B880 4A FF CD 0C B4 21 20 00 22 4A FF 21 1D 00 22 40 22 40 FF 21 11 00 22 42 10B  
 B8C0 FF 21 20 00 22 4A FF 21 01 00 22 4A FF CD 0C B4 21 13 00 22 4A FF 21 02 00 22 42 10B  
 B8D0 20 48 FF 21 01 00 22 4A FF CD 0C B4 21 02 00 22 4A FF 21 02 00 22 42 10B  
 B8E0 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 B8F0 B4 21 01 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 01 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 B900 20 48 FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 B910 01 00 22 4A FF CD 0C B4 21 02 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 B920 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 B930 21 87 00 22 48 FF 21 01 00 22 4A FF CD 0C B4 21 02 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 B940 01 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 B950 FF CD 0C B4 21 1D 00 22 4A FF 21 02 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 B960 21 26 00 22 4A FF 21 02 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 B970 48 FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 B980 FF 21 04 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 B990 22 4A FF 21 90 00 22 48 FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 B9A0 0C B4 21 1D 00 22 48 FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 B9B0 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 B9C0 21 00 00 22 4A FF CD 0C B4 21 1D 00 22 48 FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 B9D0 0A 00 22 4A FF 21 26 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 B9E0 FF 21 90 00 22 48 FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 B9F0 21 04 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 BA00 4A FF CD 0C B4 21 1D 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 BA10 FF 21 26 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 BA20 22 48 FF 21 00 00 22 4A FF CD 0C B4 21 1D 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 BA30 40 FF 21 09 00 22 4A FF 21 26 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 09 00 22 4A  
 BA40 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 BA50 CD 0C B4 21 07 00 22 48 FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 BA60 00 22 4A FF CD 0C B4 21 09 00 22 4A FF 21 09 00 22 4A FF 21 09 00 22 4A  
 BA70 00 22 4A FF 21 09 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 BA80 21 20 00 22 48 FF 21 02 00 22 4A FF CD 0C B4 21 02 00 22 4A  
 BA90 01 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 BAA0 4E 30 00 2A E8 CD 97 B0 2A E8 CD 97 B0 2A E8 CD 97 B0 2A E8 CD 97 B0 2A E8 CD 97 B0  
 BAB0 66 E8 22 4A FF 2A 68 E8 22 4A FF CD 9B B4 21 00 00 22 4A FF 2A 68 E8 22 4A  
 BAC0 B4 21 00 00 22 4A FF 2A 68 E8 22 4A FF 2A 68 E8 22 4A FF 2A 68 E8 22 4A  
 BAD0 08 00 21 28 00 01 CD 43 B0 7C B5 CA F4 BA 21 01 00 22 4A  
 BAE0 E8 D5 21 80 00 01 CD 34 B0 7C B5 CA F4 BA 21 01 00 22 4A  
 BAF0 00 22 4A FF 2A 68 E8 22 4A FF 2A 68 E8 22 4A FF 2A 68 E8 22 4A  
 BBA0 22 4A FF 2A 68 E8 22 4A FF 2A 68 E8 22 4A FF 2A 68 E8 22 4A  
 BB00 CD 34 B0 7C B5 CA F4 BA 21 00 00 22 4A FF 2A 68 E8 22 4A  
 BB10 B1 E8 D5 21 EF 00 01 CD 34 B0 7C B5 CA F4 BA 21 00 00 22 4A  
 BB20 C5 7C B5 CA F4 BA 21 00 00 22 4A FF 2A 68 E8 22 4A  
 BB30 00 2A E8 CD 97 B0 2A E8 CD 97 B0 2A E8 CD 97 B0 2A E8 CD 97 B0 2A E8 CD 97 B0  
 BB40 D5 21 BF 00 01 CD 34 B0 7C B5 CA F4 BA 21 00 00 22 4A  
 BB50 05 05 21 01 00 00 22 4A FF 2A 68 E8 22 4A  
 BB60 CD 43 B0 7C B5 CA F4 BA 21 01 00 22 4A  
 BB70 01 CD 34 B0 7C B5 CA F4 BA 21 01 00 22 4A  
 BB80 CD 34 B0 7C B5 CA F4 BA 21 01 00 22 4A  
 BB90 00 01 CD 34 B0 7C B5 CA F4 BA 21 01 00 22 4A

BBAA 7E E8 E8 05 21 01 00 01 CD 34 B0 7C B5 CA B6 B8 136  
 BBBC CD 0B E8 C3 B9 B8 CD 07 CC 21 0E 00 22 4A FF 21 0E 00 22 4A FF 21 0E 00 22 4A  
 BBBD CD 39 B1 21 05 00 22 4A FF CD 09 B4 CD 6C B0 45 4E 4A 20 3D 1C9  
 BBDE 00 20 65 00 22 4A FF CD 09 B4 CD 6C B0 45 4E 4A 20 3D 1C9  
 BBDF 65 00 01 CD 34 B0 7C B5 CA B6 C3 B1 00 2A 143  
 BBEE 68 E8 E8 21 01 00 19 22 68 E8 2A 68 E8 D5 21 43  
 BBFF 05 01 06 00 34 B0 7C B5 CA 21 BC 21 01 00 22 68 10B  
 BC00 E8 21 01 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 BC01 05 01 06 00 34 B0 7C B5 CA 21 BC 21 01 00 22 68 10B  
 BC02 05 01 06 00 34 B0 7C B5 CA 21 BC 21 01 00 22 68 10B  
 BC03 22 4A FF CD 09 B4 21 1E 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A  
 BC04 CD 6C B0 3E 00 22 4A FF CD 09 B4 21 1E 00 22 4A  
 BC05 00 00 22 4A FF CD 09 B4 21 1E 00 22 4A  
 BC06 00 22 4A FF 21 01 00 22 4A FF CD 12 B4 D5 2A 7A 1F0  
 BC07 E8 22 4A FF 21 01 00 22 4A FF CD 12 B4 D5 2A 7A 1F0  
 BC08 B5 CA 55 8C 2A 62 E8 22 4A FF CD 09 B4 21 40  
 BC09 2A 68 E8 22 4A FF CD 09 B4 21 40  
 BC0A 66 E8 22 4A FF 2A 68 E8 22 4A  
 BC0B CD 78 B4 21 1E 00 22 4A  
 BC0C 00 20 70 00 C9 2A 68 E8 21 01 00 22 4A  
 BC0D 22 68 E8 2A 68 E8 21 01 00 22 4A  
 BC0E B5 CA EA BC 21 04 00 22 68 E8 21 06 00 22 4A  
 BC0F 21 00 00 22 4A FF 21 00 00 22 4A FF CD 09 B4 21 1B5  
 BD00 07 00 22 4A FF CD 30 B5 21 00 00 22 4A FF CD 09 B4 21 1B5  
 BD01 08 22 4A FF CD 30 B5 21 00 00 22 4A FF CD 09 B4 21 1B5  
 BD02 06 21 02 00 22 4A FF 21 96 00 22 4A FF 21 91 00 196  
 BD03 22 4A FF CD 12 B4 D5 2A 7A E8 23 22 7A E8 D5 184  
 BD04 21 0F 00 01 CD 40 B0 D1 7C B5 CA 1E 80 2A 62 E8 1E6  
 BD05 22 4A FF 2A 66 E8 22 4A FF 2A 66 E8 22 4A  
 BD06 9B B4 2A 62 E8 22 4A FF CD F8 B4 CD 75 B4 21 07 00 1D  
 BD07 E8 2A 62 E8 22 4A FF CD F8 B4 CD 75 B4 21 07 00 1D  
 BD08 E5 21 12 00 CD 39 B1 CD 0C B0 20 20 00 C9 CD B8 49  
 BD09 B5 2A 6C E8 D5 21 01 00 01 CD 34 B0 7C B5 CA 192  
 BD0A A3 B0 C9 2A 6C E8 D5 21 02 00 01 CD 34 B0 7C B5 CA 192  
 BD0B B5 CA B8 D0 21 01 00 22 7E E8 C9 2A 6C E8 D5 1A8  
 BD0C 21 80 00 01 CD 34 B0 7C B5 CA D0 B0 CD 2B E8 12A  
 BD0D 2A 60 E8 22 62 E8 2A 68 E8 22 4A  
 BD0E 40 FF 2A 66 E8 22 4A FF 2A 66 E8 22 4A  
 BD0F B4 2A 62 E8 22 4A FF 2A 66 E8 22 4A  
 BE00 22 4A FF CD F8 B4 CD 75 B4 CD 78 B4 21 19 00 22 29  
 BE01 40 FF 21 64 00 22 4A FF 21 05 00 22 4A FF CD 12 191  
 BE02 B4 21 08 00 22 40 FF CD 30 B5 C9 2A 6E E8 D2 82 EA  
 BE03 E8 2A 7E 22 6E E8 21 00 00 07 D7 B0 21 00 00 2A 54 E8 A8  
 BE04 05 21 00 00 E5 2A 6E E8 21 00 00 22 7A E8 2A 84 86  
 BE05 E8 21 00 00 22 4C E8 21 01 00 00 22 7A E8 2A 84 86  
 BE06 E5 2A 7A E8 21 01 00 00 22 7A E8 2A 84 86  
 BE07 22 7A E8 E8 D5 21 08 00 01 CD 40 B0 D1 7C B5 CA 18E  
 BE08 50 BE 21 00 00 22 7A E8 2A 6E E8 E5 21 27 00 EB 152

C180 43 B2 D1 EB 21 01 00 CD 35 B2 EB D5 21 01 00 D1 :3A  
 C190 CD 34 B0 D1 EB D5 2A 94 E8 EB D5 21 03 00 D1 CD :6A  
 C1A8 4D B0 D1 CD 35 B2 7C B5 CA B5 C1 2A 94 E8 2B 22 :56  
 C1B0 9A E8 22 9A E8 21 01 00 2D 40 FF 21 2B 00 22 42 :4A  
 C1C0 FF 2A 92 E8 22 44 FF 2A 94 E8 22 46 FF 21 EA 00 :20  
 C1D0 42 FF 2A 8E E8 22 44 FF 21 02 00 22 46 FF 21 87 :78  
 C1E0 00 22 48 FF CD 0F B4 21 01 00 22 46 FF 21 48 :00  
 C1F0 00 22 48 FF CD 0F B4 21 01 00 22 46 FF 21 48 :00  
 C200 22 42 FF 2A 8E E8 22 44 FF 21 12 00 22 46 FF :23  
 C210 87 00 22 42 FF CD 0F B4 21 01 00 22 46 FF 21 :48  
 C220 00 22 42 FF 21 0B 00 22 44 FF 2A 90 E8 22 46 :FF  
 C230 21 87 00 22 42 FF CD 0F B4 21 01 00 22 46 FF :21  
 C240 48 00 22 42 FF 21 1B 00 22 44 FF 2A 90 E8 22 46 :56  
 C250 FF 21 87 00 22 48 FF CD 0F B4 2A 8C E8 D5 21 :1F  
 C260 00 00 D1 CD 3C B0 7C B5 CA E2 C4 D5 2A 8C E8 :89  
 C270 D5 2A 8E E8 D1 CD 34 B0 D1 EB D5 2A 98 E8 D5 :F2  
 C280 2A 90 E8 D1 CD 34 B0 D1 CD 35 B2 7C B5 CA 2E C4 :96  
 C290 21 0C 00 22 7A E8 21 01 00 22 40 FF 21 E8 00 :22  
 C2A0 42 FF 2A 74 E8 22 44 FF 2A 90 E8 22 46 FF 21 :95  
 C2B0 00 22 48 FF CD 0F B4 D5 2A 74 E8 23 22 7A E8 :E8  
 C2C0 05 21 1A 00 D1 CD 40 B0 D1 7C B5 CA 96 C2 21 :03  
 C2D0 00 22 7A E8 21 01 00 22 40 FF 21 E8 00 22 42 :FF  
 C2E0 2A 8E E8 22 44 FF 2A 74 E8 22 46 FF 21 96 00 :22  
 C2F0 48 FF CD 0F B4 D5 2A 74 E8 23 22 7A E8 D5 21 :84  
 C300 11 00 D1 CD 40 B0 D1 7C B5 CA D4 C2 21 01 00 :22  
 C310 40 FF 21 E8 00 22 42 FF 2A 8E E8 22 44 FF 2A :90  
 C320 E8 22 46 FF 21 8F 00 22 48 FF CD 0F B4 21 19 :00  
 C330 22 40 FF 21 F4 01 22 42 FF 21 02 00 22 44 FF :CD  
 C340 12 B4 21 0A 00 22 40 FF CD 30 B5 21 0C 00 :22  
 C350 E8 21 01 00 22 40 FF 21 A8 00 22 42 FF 2A 74 :E8  
 C360 22 44 FF 2A 90 E8 22 46 FF 21 00 00 22 48 FF :CD  
 C370 0F B4 D5 2A 74 E8 23 22 7A E8 D5 21 1A 00 :01  
 C380 CD 40 B0 D1 7C B5 CA 51 C3 21 03 00 22 7A E8 :21  
 C390 01 00 22 40 FF 21 A8 00 22 42 FF 2A 8E E8 22 :44  
 C3A0 FF 2A 74 E8 22 46 FF 21 00 00 22 48 FF CD 0F :B4  
 C3B0 D5 2A 74 E8 23 22 7A E8 D5 21 11 00 D1 CD :40  
 C3C0 80 D1 7C B5 CA 8F C3 21 00 00 22 8C E8 D5 2A :59  
 C3D0 8E E8 D5 2A 8C E8 21 01 00 E8 AF CD 52 01 :87  
 C3E0 CD 34 B0 D1 EB D5 2A 8E E8 D5 2A 8E E8 D5 :2A  
 C3F0 34 B0 D1 CD 3C B2 EB D5 2A 8E E8 D5 2A 8E :05  
 C400 E8 21 01 00 19 D1 CD 34 B0 D1 CD 3C B2 D1 :C5  
 C410 2A 8A E8 D5 2A 90 E8 D1 CD 34 B0 D1 CD 35 B2 :80  
 C420 7C B5 CA 2B C4 21 01 00 22 84 E8 C4 D5 2A :FF  
 C430 8C E8 2A 8E E8 AF CD 52 D1 E8 D5 2A 8C :F4  
 C440 E8 2A 8E E8 AF CD 52 D1 CD 86 B1 D1 CD 80 :7C  
 C450 81 22 9A E8 D5 2A 98 E8 2A 90 E8 AF CD 52 :3A  
 C460 D1 EB D5 D5 2A 98 E8 2A 90 E8 2A 90 E8 AF :D1  
 C470 CD 86 B1 D1 CD 80 B1 22 9C E8 2A 8C E8 D5 :2A

BE90 2A 74 E8 19 E5 21 00 00 D1 CD 40 D5 2A 74 E8 23 :6D  
 BEA0 22 74 E8 D5 21 1E 00 D1 CD 40 D5 2A 74 E8 23 :6A  
 BEB0 8B E2 21 00 00 22 7A E8 2A 6E E8 2A 74 E8 1B :88  
 BEC0 21 04 00 CD 95 B1 E5 21 00 00 CD 80 2A 6E E8 1B :88  
 BED0 E5 2A 74 E8 21 00 00 CD 95 B1 E5 21 4E 00 19 :01  
 BEE0 E5 21 00 00 CD 80 D5 2A 74 E8 23 22 7A E8 EB :137  
 BEF0 D5 21 00 01 CD 40 B0 D1 7C B5 CA B8 BE 21 00 :F9  
 BF00 00 22 86 E8 21 13 00 22 88 E8 21 0A 00 22 8A :E8  
 BF10 21 00 22 8C E8 21 13 00 22 8E E8 21 0A 00 22 :D0  
 BF20 90 E8 21 13 00 22 92 E8 21 11 00 22 9A E8 CD :187  
 BF30 C8 CD 75 B4 21 03 00 22 40 FF 21 A8 00 22 42 :FF  
 BF40 2A 88 E8 21 01 00 E8 AF ED 52 22 44 FF 2A 8A :199  
 BF50 E8 22 46 FF 21 00 00 22 48 FF 21 00 00 22 44 :FF  
 BF60 21 00 00 22 4C FF CD 0F B4 21 02 00 CD 4F B1 :F9  
 BF70 D5 21 01 00 D1 CD 34 B0 7C B5 CA B8 C0 21 03 :00  
 BF80 CD 4F B1 22 96 E8 D5 2A 96 E8 D5 21 01 00 1A :9D  
 BF90 CD 34 B0 D1 EB D5 2A 8E E8 D5 21 03 00 D1 :60  
 BFA0 4D B0 D1 CD 35 B2 7C B5 CA B8 E8 2B 22 1A :DA  
 BFB0 8A E8 22 8A E8 D5 2A 96 E8 D5 21 02 00 D1 :E4  
 BFC0 34 B0 D1 EB D5 2A 8E E8 D5 21 11 00 D1 CD 4C :F0  
 BFD0 80 D1 CD 35 B2 7C B5 CA E4 B8 2A 8E 23 22 8A :13E  
 BFE0 E8 22 8A E8 21 03 00 CD 4F B1 22 96 E8 D5 2A :96  
 BFF0 E8 E8 D5 21 01 00 D1 CD 34 B0 D1 EB D5 2A 8E :177  
 C000 E8 D5 21 00 00 D1 CD 40 B0 D1 CD 35 B2 7C B5 :A09  
 C010 1C 00 2A 88 E8 22 88 E8 D5 2A 8E E8 23 22 7A :E8  
 C020 E8 D5 21 02 00 D1 CD 34 B0 D1 EB D5 2A 8E :E8  
 C030 D5 21 19 00 D1 CD 4C B0 D1 CD 35 B2 7C B5 CA :B74  
 C040 05 21 68 E8 23 22 88 E8 21 03 00 22 48 27 :27  
 C050 FF 21 68 00 22 42 FF 2A 8E E8 21 01 00 E8 AF :2C  
 C060 ED 52 22 44 FF 2A 8A E8 22 46 FF 21 93 00 22 :48  
 C070 FF 21 EC 00 22 44 FF 21 A8 00 22 42 FF 2A 0F :B4  
 C080 21 01 00 22 40 FF 21 00 00 22 42 FF 2A 92 :E8  
 C090 4A FF 2A E8 22 46 FF 21 00 00 22 48 FF CD 0F :B6  
 C0A0 B4 D5 21 01 00 CD 89 B1 EB 21 00 00 CD 2B 81 :3C  
 C0B0 CD 43 B2 D1 EB 21 04 00 CD 35 B2 E8 D5 21 01 :00  
 C0C0 D1 CD 34 B0 D1 EB D5 2A 94 E8 D5 21 11 00 D1 :7C  
 C0D0 4C 00 D1 CD 35 B2 7C B5 CA E4 C3 2A 94 E8 23 :B8  
 C0E0 22 9A E8 22 9A E8 D5 21 01 00 CD 89 B1 EB 21 :18  
 C0F0 00 CD 2B 81 CD 43 B2 D1 EB 21 10 00 CD 35 B2 :8C  
 C100 E8 D5 21 10 00 D1 CD 34 B0 D1 EB D5 2A 92 E8 :2A  
 C110 D5 21 0C 00 D1 CD 40 B0 D1 CD 35 B2 7C B5 CA :88  
 C120 C1 2A 92 E8 2B 22 92 E8 D5 21 01 00 22 84 :E8  
 C130 CD 89 B1 EB 21 00 00 CD 2B 81 CD 43 B2 D1 :E8  
 C140 40 00 CD 35 B2 E8 D5 21 1A 00 D1 CD 34 B0 D1 :53  
 C150 D5 2A 92 E8 E8 D5 21 1A 00 D1 CD 40 E8 22 :3A  
 C160 B2 7C B5 CA 70 C1 2A 92 E8 23 22 92 E8 22 :E8  
 C170 D5 D5 21 01 00 CD 89 B1 EB 21 01 00 CD 2B :81

C770 21 00 00 22 4C FF CD 0F B4 21 01 00 E5 21 0E 00 :54  
 C780 CD 39 B1 CD 6C 80 41 4C 49 45 4E 30 D4 7A E8 :28  
 C790 CD 97 B0 CD 60 20 00 21 00 00 22 74 E8 CD A2 :02  
 C7A0 C8 CD 75 B4 2A 74 E8 22 40 FF 21 64 00 22 42 FF :80  
 C7B0 21 05 00 22 44 FF CD 12 B4 2A 5A E8 EB 21 10 :00 :A6  
 C7C0 19 22 5A E8 D5 21 93 11 D1 CD 40 B0 :99  
 C7D0 7C B5 CA D8 C7 21 93 11 22 5A E8 21 00 22 40 :A9  
 C7E0 FF CD 30 B5 D5 2A 74 E8 23 22 74 E8 EB D5 21 :14 :AF  
 C7F0 08 D1 CD 40 B0 D1 7C B5 CA 9E C7 2A 82 E8 22 :E6 :F0  
 C800 E8 21 00 DF 22 54 E8 2A 54 E8 25 2A 82 E8 :C1  
 C810 6E E8 CD 07 B0 CD 8B 85 2A 6E E8 25 2A 82 E8 :A5  
 C820 21 00 CD 80 CD B0 21 00 22 40 FF 21 00 00 22 :32  
 C830 42 FF 21 00 00 22 44 FF CD 09 B4 21 00 22 40 :5E  
 C840 FF 21 01 00 22 42 FF 21 1C 00 22 44 FF 21 13 :00 :5A  
 C850 22 46 FF 21 87 00 22 48 FF 21 01 00 22 42 FF :D2 :02  
 C860 0C B4 21 08 00 22 48 FF 21 02 00 22 42 FF 21 :1B :9F  
 C870 22 44 FF 21 12 00 22 46 FF 21 87 00 22 48 FF :18  
 C880 21 01 00 22 4A FF CD 0C B4 2A 62 E8 22 40 FF :19  
 C890 6E E8 22 42 FF 2A 68 E8 22 44 FF CD 9B B4 CD :75 :EE  
 C8A0 B4 C9 2A 86 E8 EB 21 01 00 19 22 86 E8 2A 86 :E8 :63  
 C8B0 EB D5 21 04 00 D1 CD 3A B0 7C B5 CA C8 21 00 :9F  
 C8C0 00 22 86 E8 2A 86 E8 22 40 FF 21 01 00 22 42 :FF :9E  
 C8D0 21 01 00 22 44 FF CD 9B B4 C9 CD 8B 85 D5 2A :7D  
 C8E0 60 E8 EB 21 01 00 CD 35 B2 D1 EB D5 21 00 00 :D1 :9C  
 C8F0 CD 3A B0 D1 EB D5 2A 64 E8 EB 21 01 00 CD 35 :9C  
 C900 B2 D1 EB D5 21 00 00 D1 CD 3A B0 D1 CD 35 B2 :EB :36  
 C910 D5 2A 60 E8 EB D5 21 01 00 D1 CD 4C B0 D1 CD :3C :90  
 C920 B2 EB D5 2A 60 E8 EB D5 21 25 00 D1 CD 40 B0 :D1 :56  
 C930 CD 3C B2 EB D5 2A 64 E8 EB D5 21 01 00 D1 CD :4C :80  
 C940 B0 D1 CD 3C B2 EB D5 2A 64 E8 EB D5 21 25 00 :D1 :A9  
 C950 CD 4D B0 D1 CD 3C B2 EB D5 2A 6E E8 D5 2A 6A :E4 :84  
 C960 E8 D1 CD B8 B0 EB D5 21 01 00 D1 CD 3C B0 D1 :CD :F8  
 C970 3C B2 EB D5 2A 7C E8 EB D5 21 00 00 D1 CD 3A :B0 :9F  
 C980 D1 CD 3C B2 7C B5 CA 8A C9 C9 21 01 00 22 40 :FF :26  
 C990 21 00 00 22 42 FF 21 00 00 22 44 FF CD 09 B4 :21 :55  
 C9A0 00 00 22 74 E8 21 13 00 E8 2A 74 E8 EB AF D2 :52 :3C  
 C9B0 22 40 FF 21 0A 00 E8 2A 74 E8 EB AF D2 22 42 :3A  
 C9C0 FF 21 13 00 E8 2A 74 E8 19 22 44 FF 21 0A 00 :EB :38  
 C9D0 2A 74 E8 19 22 46 FF 21 87 00 22 48 FF 21 01 :00 :39  
 C9E0 22 44 FF CD 0C B4 21 14 00 22 40 FF 21 03 00 :22 :04  
 C9F0 42 FF 21 02 00 22 44 FF CD 12 B4 D5 2A 74 E8 :23 :04  
 CA00 22 74 E8 EB D5 21 05 00 D1 CD 40 B0 D1 7C B5 :CA :EB  
 CA10 A5 C9 2A 60 E8 22 62 E8 2A 64 E8 22 46 E8 :2A :4E :5A  
 CA20 E8 2A 6A E8 21 00 00 CD 80 2A 62 E8 22 :4F :61  
 CA30 40 FF 2A 60 E8 22 42 FF 2A 68 E8 22 44 FF :00 :9B :E0  
 CA40 B4 21 00 00 22 42 FF 21 00 00 22 44 FF 21 00 :00 :E8  
 CA50 22 44 FF CD 09 B4 21 00 00 22 74 E8 21 00 :00 :22 :D1

C490 9E E8 D1 CD 34 B0 7C B5 CA 91 C4 21 00 00 22 9A :25  
 C490 E8 2A 98 E8 D1 CD 34 B0 7C B5 CA 91 C4 21 00 :00 :22 :9A :25  
 C4A0 A8 C4 21 00 00 22 9C E8 EB 2A 9A E8 19 :A8  
 C4B0 22 8E E8 2A 98 E8 2A 9C E8 19 22 98 E8 21 01 :A8  
 C4C0 00 22 40 FF 21 68 00 22 42 FF 2A 8C E8 22 44 :FF :50  
 C4D0 2A 98 E8 22 41 FF 21 28 00 22 48 FF CD 0F B4 :C3 :19  
 C4E0 15 C5 21 06 00 CD 99 B1 EB 21 99 00 CD 28 B1 :96  
 C4F0 CD 43 B2 D1 40 00 CD 35 B2 E8 D5 21 40 00 :B4  
 C500 D1 CD 34 B0 7C B5 CA 15 C5 2A 92 E8 22 8C E8 :2A :B8  
 C510 94 E8 22 98 E8 21 01 00 22 40 FF 21 E9 00 22 42 :A8  
 C520 FF 2A E8 22 44 FF 21 02 00 22 46 FF 21 96 00 :45  
 C530 22 48 FF CD 0F B4 21 01 00 22 40 FF 21 E8 00 :22 :A7  
 C540 42 FF 2A E8 E8 22 44 FF 21 12 00 22 46 FF 21 :96 :97  
 C550 00 22 48 FF CD 0F B4 21 01 00 22 40 FF 21 E8 :00 :85  
 C560 22 42 FF 21 08 00 22 44 FF 2A 98 E8 22 46 FF :21 :1E  
 C570 95 00 22 48 FF CD 0F B4 21 01 00 22 40 FF 21 :E8 :1A  
 C580 22 42 FF 21 18 00 22 44 FF 2A 98 E8 22 46 FF :0D  
 C590 21 95 00 22 4F CD 0F B4 21 02 00 22 40 FF :CD :80  
 C5A0 3D B5 21 00 00 22 74 E8 D5 2A 74 E8 23 22 74 :E8 :80  
 C5B0 E8 D5 21 20 03 D1 CD 40 B0 D1 7C B5 CA A8 C5 :D5 :AD  
 C5C0 D5 2A 5C E8 EB D5 21 01 00 D1 CD 3A B0 D1 EB :D5 :38  
 C5D0 2A 8A E8 EB D5 21 01 00 D1 CD 3A B0 D1 CD 3C :B2 :86  
 C5E0 D1 7C B5 CA 2E BF 2A 5C E8 EB D5 21 01 00 D1 :CD :A7  
 C5F0 34 B0 7C B5 CA F8 C5 C9 21 00 00 22 74 E8 21 :03 :28  
 C600 00 22 40 FF 21 28 00 22 42 FF 2A 88 E8 21 01 :B4  
 C610 00 EB AF D5 22 44 FF 2A 8A E8 22 46 FF 21 93 :F5  
 C620 00 22 48 FF 21 EC 00 22 4A FF 21 92 00 22 42 :FF :01  
 C630 CD 0F B4 21 64 00 22 40 FF 21 C8 00 22 42 FF :21 :E3  
 C640 02 00 22 44 FF CD 12 B4 21 03 00 22 40 FF 21 :48 :E8  
 C650 00 22 42 FF 2A 88 E8 EB 21 01 00 EB AF D2 22 :05  
 C660 4A FF 2A 8A E8 22 46 FF 21 F0 00 22 48 FF 21 :F0 :D1  
 C670 00 22 44 FF 21 F0 00 22 4C FF CD 0F B4 21 96 :00 :30  
 C680 22 40 FF 21 C8 00 22 42 FF 21 02 00 22 44 FF :D1 :02  
 C690 12 B4 D5 2A 74 E8 23 22 74 E8 EB D5 21 1E 00 :D1 :92  
 C6A0 CD 40 B0 D1 7C B5 CA FE C5 21 03 00 22 40 FF :21 :FF  
 C6B0 A8 00 22 42 FF 2A 88 E8 EB 21 01 00 EB AF D2 :52 :88  
 C6C0 22 44 FF 2A 8A E8 22 46 FF 21 00 22 48 FF 21 :13  
 C6D0 00 22 40 FF 21 00 00 22 4C FF CD 0F B4 21 01 :AB  
 C6E0 00 22 40 FF 21 A8 00 22 42 FF 2A 92 E8 22 44 :FF :96  
 C6F0 2A 9A E8 22 46 FF 21 00 00 22 48 FF CD 0F B4 :2A :51  
 C700 7A E8 28 22 74 E8 21 07 00 22 40 FF 21 03 :FF :3F  
 C710 00 22 42 FF 21 01 00 22 44 FF CD 09 B4 2A 74 :17  
 C720 E8 EB D5 21 00 00 D1 CD 3A B0 7C B5 CA C7 21 :72  
 C730 10 00 E5 21 01 00 CD 39 B1 CD 6C B0 47 4F :20 :45 :B2  
 C740 50 49 54 00 21 03 00 22 48 FF 21 A8 00 22 42 :FF :A6  
 C750 2A 88 E8 EB 21 01 00 EB AF D5 22 44 FF 2A 8A :99  
 C760 E8 22 46 FF 21 00 00 22 48 FF 21 00 00 22 44 :FF :65

CA40 9E E8 2A 9E E8 EB 21 0C 00 19 0C 00 19 E5 2A 74 E8 EB 21 1DE  
 CA70 03 00 19 CD 39 B1 2A 70 E8 E5 D5 2A 74 E8 EB 21 1A1  
 CA80 10 00 CD 95 B1 2E E8 19 01 CD B8 B0 CD 1D 1C7  
 CA90 B1 D5 2A 9E E8 23 2E E8 EB 05 21 0E 00 D1 CD 18E  
 CA98 01 00 D1 7C B5 CA 42 CA 21 46 00 22 40 FF 21 C8 1A F0  
 CA80 00 22 42 FF 21 81 00 22 44 FF CD 12 B4 D5 2A 74 1F0  
 CA08 00 22 42 74 E8 EB 21 0E 00 D1 CD 4D B0 D1 7C 1A0  
 CA08 B5 CA 2C 74 E8 EB 2D 7C E8 22 7C E8 22 7C E8 21 1D 1A8  
 CAE0 00 20 2A 62 E8 22 40 FF 2A 66 E8 22 42 FF 2A 68 162  
 CAF0 20 00 2A 7C E8 22 40 FF 2A 66 E8 22 42 FF 21 0A 00 188  
 CB10 E8 22 44 FF CD F8 B4 CD 78 B4 C9 21 00 22 74 13F  
 CB80 E8 22 44 FF CD 12 B4 D5 2A 74 E8 EB 23 22 74 E8 EB 05 184  
 CB20 22 44 FF CD 12 B4 D5 2A 74 E8 EB 23 22 74 E8 EB 05 184  
 CB30 21 64 00 D1 CD 4D B0 D1 7C B5 CA 11 CB 21 04 00 1ED  
 CB40 22 40 FF 21 00 00 22 42 FF 21 00 00 22 44 FF CD 188  
 CB50 09 B4 21 00 00 22 40 FF 21 00 00 22 42 E8 21 18 186  
 CB60 00 E5 21 04 00 CD 39 B1 CD 6C 00 4F 41 4C 20 1ED  
 CB70 49 40 00 21 07 00 22 40 FF 21 00 00 22 42 FF 21 05  
 CB80 00 22 44 FF CD 09 B4 21 0E 00 E5 21 08 00 CD 19  
 CB90 39 B1 2A 0A E8 EB 21 0B 00 19 22 A0 E8 CD 6C B0 5F  
 CB80 42 4F 4E 55 53 31 3A 00 2A 0A E8 CD 97 B0 21 05  
 CB80 00 22 40 FF CD 30 B5 21 01 00 22 40 FF 21 05 00 C9  
 CB80 22 42 FF 21 05 00 22 44 FF CD 12 B4 D5 2A 5C E8 1C4  
 CB80 EB 05 21 01 00 D1 CD 34 B0 D1 7C B5 CA 73 CB 21 08F  
 CB80 07 00 22 40 FF 21 00 00 22 42 FF 21 00 00 22 44 173  
 CB80 FF CD 09 B4 D5 2A 7C E8 28 27 C E8 EB 05 21 00 17E  
 CC00 00 D1 CD 53 B0 D1 7C B5 CA 7A CC 21 0E 00 E5 21 038  
 CC10 0A 00 CD 39 B1 2A 42 E8 EB 21 E8 03 19 22 A2 E8 31  
 CC20 CD 6C B0 42 4F 4E 55 53 32 3A 00 2A A2 E8 CD 97 1F4  
 CC30 B0 21 1D 00 00 22 44 FF 2A 7C E8 19 E5 21 09 00 CD 39 B1 46  
 CC40 CD 6C B0 20 00 21 32 00 22 40 FF 21 C8 00 22 42 0A  
 CC50 FF 21 01 00 22 44 FF CD 12 B4 21 00 00 22 44 0E8  
 CC60 D5 2A 4A E8 23 22 4A E8 EB 05 21 B8 08 D1 CD 4D EB  
 CC70 B0 D1 7C B5 CA 60 CC C3 F4 CB 05 21 0F 00 EB 2A 2B  
 CC80 7A E8 AF ED 52 D1 E8 03 CD 19 22 A6 E8 21 0E 00 E5 21 3E  
 CC90 A0 E8 19 E8 2A E8 19 22 A6 E8 21 0E 00 E5 21 3E  
 CCA0 06 00 CD 39 B1 CD 6C B0 53 43 4F 52 45 20 3A 00 7C  
 CCB0 2A A6 E8 CD 97 B0 21 0F 00 22 40 FF 21 00 00 3A  
 CCC0 22 42 FF 21 00 00 22 44 FF CD 09 B4 21 0E 00 E5 87  
 CCD0 21 04 00 CD 39 B1 CD 6C B0 42 4F 55 20 46 20 92  
 CCE0 46 55 4C 00 21 00 00 22 74 E8 D5 2A 74 E8 23 49  
 CCF0 22 74 E8 EB 05 21 20 4E D1 CD 4D B0 D1 7C B5 CA 34  
 CD00 EB CC C9 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF 19  
 CD10 F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF 78  
 CD20 F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF 78  
 CD30 F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF 78  
 CD40 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 0F 78

CD50 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 0F 78  
 CD60 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 0F 78  
 CD70 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 0F 78  
 CD80 F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF 78  
 CD90 F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF 78  
 CDA0 F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF 78  
 CDB0 F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF F0 FF 78  
 CDC0 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 0F 78  
 CDD0 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 0F 78  
 CDE0 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 0F 78  
 CDF0 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 0F 78  
 CE00 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CE10 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CE20 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CE30 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CE40 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CE50 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CE60 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CE70 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CE80 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CE90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CEA0 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CEB0 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CEC0 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CED0 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CEE0 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CEF0 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CF00 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CF10 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CF20 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CF30 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CF40 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CF50 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CF60 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CF70 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CF80 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CF90 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CFA0 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CFB0 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CFC0 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CFD0 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CFE0 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78  
 CFF0 00 08 90 20 00 2B B0 00 08 90 20 00 08 90 0F 78

## リスト3 PANIC IN MAZE マシン語サブルーチン

```

D400 20 00 28 80 00 00 08 90 20 00 28 80 00 00 08 90 :2C
D410 20 00 28 80 00 00 08 80 20 00 28 80 00 00 08 90 :4C
D420 00 00 08 80 00 00 08 80 20 00 28 80 00 00 08 90 :EC
D430 20 00 28 80 00 00 08 80 20 00 2F 80 20 00 08 90 :70
D440 00 08 90 20 00 28 80 00 00 08 90 20 00 28 80 :2C
D450 00 08 90 20 00 28 80 00 00 08 90 20 00 28 80 :4C
D460 00 08 90 20 00 28 80 00 00 08 90 20 00 28 80 :0C
D470 00 08 90 20 00 28 80 00 00 08 90 20 00 08 80 :5C
D480 20 00 28 80 00 00 08 90 20 00 28 80 00 08 80 :6C
D490 20 00 28 80 00 00 08 90 20 00 28 80 00 08 80 :4C
D4A0 20 00 28 80 00 00 08 80 20 00 28 80 00 08 80 :8C
D4B0 20 00 28 80 00 00 08 80 20 00 28 80 00 08 80 :8C
D4C0 00 08 90 20 00 28 80 00 00 08 80 20 00 28 80 :8C
D4D0 00 08 90 20 00 28 80 00 00 08 80 20 00 28 80 :2C
D4E0 00 08 90 20 00 28 80 00 00 08 80 20 00 28 80 :4C
D4F0 00 08 90 20 00 28 80 00 00 08 80 20 00 28 80 :BC
D500 21 00 F3 7E 80 20 02 36 8E 23 7C 85 20 F4 C9 :34
D510 52 ED 40 E1 19 32 DF 3A 32 DF 47 E5 36 09 :31
D520 23 10 F8 E1 11 70 00 19 36 00 20 EE 2A 02 DF 06 :84
D530 36 00 11 0E 00 19 36 00 23 23 10 F4 2A 28 DF ED :0C
D540 58 22 DF 19 7E FE 01 20 00 2A 02 DF 36 02 11 E0 :53
D550 00 19 36 01 18 0F 2A 02 DF 11 10 00 19 36 05 11 :08
D560 C0 00 19 36 03 2A 0F ED 58 DF 19 7E FE 01 38 :EB
D570 20 11 2A 02 DF 11 0E 00 19 36 01 11 E0 00 19 36 :EB
D580 02 18 0F 2A 02 DF 11 1E 00 19 36 05 11 C0 00 19 :A1
D590 36 03 2A 28 DF 7E FE 80 C0 2A 02 DF 11 D1 00 19 :2C
D5A0 36 0A 23 06 36 09 23 10 FB 36 08 23 23 36 :C1
D5B0 0A 23 06 36 09 23 10 FB 36 08 C9 11 01 00 :92
D5C0 01 D9 FF 14 21 27 00 18 25 11 FF FF 01 01 00 :E2
D5D0 36 15 21 FF FF 18 11 FF FF 01 27 00 01 01 00 :E2
D5E0 D9 FF 18 08 11 D9 FF 01 FF FF 01 27 00 36 16 21 :3E
D5F0 53 20 ED 43 22 DF 22 38 DF C9 D0 2A 04 D1 19 :90
D600 C3 12 D6 C3 2F D6 C3 D6 C3 70 D6 C3 96 D6 C3 :52
D610 BC D6 ED 58 02 DF 21 5A F4 0E 0F 0E 1A 77 23 :38
D620 23 13 10 F9 13 C5 01 5A 00 09 C1 00 20 ED C9 21 :40
D630 70 F4 01 5A 00 09 C1 00 20 EE C9 21 70 F4 03 10 :7B
D640 70 F4 01 5A 00 09 C1 00 20 EE C9 21 70 F4 03 10 :7B
D650 06 07 36 00 23 23 10 FA 11 6A 00 19 00 20 F0 :71
D660 21 64 F5 D0 36 00 4F C0 36 02 46 00 36 04 46 :C9
D670 21 84 F5 06 E5 C5 5A 50 18 01 1C 00 ED 80 :F9
D680 C1 E1 11 78 00 19 10 ED 21 9E F4 06 0F 11 78 :00
D690 36 00 19 10 FB C9 21 9C F4 06 E5 C5 5A 50 13 :57
D6A0 13 01 C0 ED B8 C1 E1 11 78 00 19 10 ED 21 82 :B9
D6B0 F4 06 0F 11 78 00 36 00 19 10 FB C9 2A 02 DF :C5
D6C0 FF 7E 11 E0 D7 83 5F 1A 77 23 10 F5 C9 0F 00 :C7

```

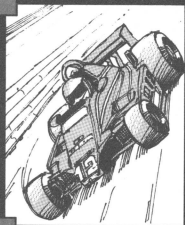
```

D6D0 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F :78
D6E0 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F :78
D6F0 10 FF F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 :F8
D700 10 FF F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 :F8
D710 00 FF F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 :F8
D720 F0 FF F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 :F8
D730 F0 FF F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 :F8
D740 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F :78
D750 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F :78
D760 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F :78
D770 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F :78
D780 F0 FF F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 :78
D790 F0 FF F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 :78
D7A0 F0 FF F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 :78
D7B0 F0 FF F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 :78
D7C0 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F :78
D7D0 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F 00 0F :78
D7E0 20 EE EF 94 97 80 88 20 F0 87 54 55 56 57 20 :9D
D7F0 20 20 20 20 20 20 93 91 92 90 00 0F 00 0F 00 :02
D800 21 00 50 22 00 DF 11 0E 06 19 22 02 DF 11 00 :01
D810 19 22 04 DF C9 E5 D5 B7 ED 52 D1 E1 D8 28 01 :55
D820 37 C9 E5 09 77 E1 C9 E5 09 78 77 23 7A 77 E1 :0D
D830 C9 C5 D5 65 2E 06 55 06 29 30 01 19 10 FA D1 :A7
D840 C1 C9 E5 D5 F5 2A 61 D8 54 50 19 19 70 84 67 :11
D850 81 00 19 22 61 D8 F1 BC 28 EA 38 E8 7C D1 E1 :3C
D860 C9 53 00 21 00 38 00 11 40 06 ED 48 00 DF 3E :01
D870 D8 23 CD 15 D8 55 11 F0 05 58 ED 52 CD 22 :08
D880 C2 22 D8 55 11 F0 05 58 ED 52 CD 22 D8 E1 :E5
D890 27 00 C1 D8 C0 15 D8 08 11 26 00 19 CD 22 :08
D8A0 23 11 27 00 C1 D8 C0 15 D8 08 11 26 00 19 :00
D8B0 00 22 08 DF 21 02 00 ED 3E 01 32 06 DF 21 :02
D8C0 CD 31 D8 EB 2A 08 DF 19 ED 5B 00 DF 19 E5 :D0
D8D0 D0 7E 0F 87 20 57 C4 06 DF 3C 32 06 DF 21 :00
D8E0 22 0C DF 3A 06 DF 47 D0 70 8E B2 B8 C4 62 :A8
D8F0 D9 D0 7E 4E B8 C4 67 D9 D0 7E B8 C4 6C D9 :D0
D900 7E 02 B8 C4 71 D9 3A 06 DF 7E 28 21 CD 42 :D8
D910 26 00 EB 2A 02 DF 19 19 7E 23 66 5F EB D0 :19
D920 06 DF D0 77 00 D1 24 00 00 07 28 00 2A 0A :0F
D930 23 22 0A DF 11 24 00 CD 15 D8 BA D8 2A 08 :DE
D940 DF 23 22 08 DF 11 24 00 CD 15 D8 BA D8 2A :08
D950 0F DF 23 0E 06 7E 78 28 02 36 01 23 18 7A :B3
D960 F4 C9 11 D9 FF 18 0D 11 27 00 18 08 11 FF :FF
D970 03 11 00 20 ED DF 23 2C 0C DF C5 ED 48 02 :DF
D980 CD 27 D8 C1 C9 21 0F 00 22 12 DF 21 0A 00 :22
D990 DF 22 18 DF 21 B8 F4 22 DF 21 01 00 22 16 :DF
D9A0 22 18 DF 21 02 00 22 1A DE C9 2A 02 DF 36 :00
D9B0 50 13 01 00 01 ED 80 2A 1E DF 11 27 00 :CD
D9C0 31 D8 44 :

```







# カリフォルニアレーシング

PC-8001

窪田 良

## ブレーキ故障だ!!

カリフォルニアの豊かな太陽がSun Sunと照りつける所。ここカリフォルニア州のレーシングサーキットで開催されるレースに参加したきみはテスト走行中、車のブレーキが故障していることに気がついた。もう止めることはできない。きみが行い得るのは、ガードレールや障害物を避けながら走ることだけなのだ。

ただ長距離走ることだけなのだ。

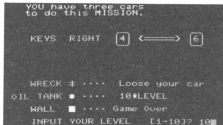
## 遊び方

RUNさせると、レベル(1-10)を聞いてきますので入力してください。このレベルによって、後述のボーナス点が決定されます。画面に道路が表示されるとゲームスタートです。テンキーの④、⑥を使って、ガードレールや障害物

物に衝突しないように車を操作してください。画面上に表示される●は、オイル・タンクです。これを取ると前述のレベル数に応じたボーナス(1-10)得点が加算されますがゲーム自体の難易度には直接関係ないようです。なお、車は3台用意されており、障害物に衝突すると1台ずつ減っていき、車が0になるとゲームオーバーです。また、車がガードレールに衝突すると即座にゲームオーバーとなります。



◀ オープニング画面、さあ RETURN キーを押してスタートだ!



◀ キーとキャラクターの説明をよく読んでゲームを楽しもう。

## リスト1 カリフォルニアレーシング

```

10 REM #####
20 REM #####
30 REM ##### ORIGINAL GAME by #####
40 REM #####
50 REM ##### PATCH'S WORKSHOP #####
60 REM #####
70 REM #####
80 REM #####
90 REM #####
100 REM ##### INITIALIZING #####
110 CONSOLE0,25,0,1: CLEAR3600,&H0FFF: PRINT CHR$(12): DEFUSR0=&HE000
120 DIM RD$(257): FOR I=257 TO 1 STEP -1: READRD$(I): NEXT
130 RESTORE3180: FOR I=&HE000 TO &HE00B: READ C$: POKE I, VAL(' '&h' + C$): NEXT
140 WA$=CHR$(239)+CHR$(191): XX=&HFD70: CA=3
150 WB$=CHR$(135)+CHR$(226)+CHR$(236)
160 MI$=CHR$(&H1C)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1E)+CHR$(&H1F)

```

```

WIDTH80,25:GOSUB 3200
180 GOSUB 3410
190 REM ***** initial setting 2 *****
200 WIDTH 80,25:SC=0:CA=3:LOCATE 31,1:PRINT '** California Racing **':LOCATE6
0,1:PRINT 'CAR':CA
210 FOR R=1TO22
220 LOCATE 20,25-R: PRINT RD$(R)
230 NEXT
240 POKE XX,&H1E:IN=22
250 REM ***** MAIN *****
260 GOSUB 420
270 LOCATE 8,0:PRINT 'SCORE';SC
280 POKE XX,0
290 A=USR0(0)
300 XX=XX+MX:POKE XX,&H1E
310 IN=IN+1
320 IF IN>257THEN IN=1
330 RN= INT(RND(1)*35)+1
340 IF MID$(RD$(IN),RN,1)<>'.' THEN GOTO 380
350 Q=INMOD3:ONQ GOTO 370
360 RD$=LEFT$(RD$(IN),RN-1)+'.'+RIGHT$(RD$(IN),35-RN):GOTO 390
370 RD$=LEFT$(RD$(IN),RN-1)+'.'+RIGHT$(RD$(IN),35-RN):GOTO 390
380 RD$=RD$(IN)
390 LOCATE20,3:PRINT RD$
400 SC=SC+1:GOTO 260
410 REM ***** KEY *****
420 ON INSTR(WA$,CHR$(INP(0)))GOTO 440,450
430 MX=0:GOTO 460
440 MX=-1:GOTO 460
450 MX=1
460 S=PEEK(XX+MX-120)
470 ON INSTR(WB$,CHR$(S)) GOSUB 500,540,580
480 RETURN
490 REM ***** hit wall routin *****
500 FOR J=1TO3:OUT81,33:BEEP1:FOR I=1TO10:NEXT:BEEP0:BEEP1:FOR I=1TO10:NEXT:BEEP
0:BEEP1:FOR I=1TO150:NEXT:BEEP0:OUT81,32:NEXT J
510 FIORI=0TO10:POKEXX+1,&HEC+IMOD2:FORJ=1TO40:BEEP1:BEEP0:NEXT:POKEXX-1,&HED-IMO
D2:NEXT
520 POKE XX,&HF0:LOCATE 35,8:PRINT 'GAME OVER':FOR I=0TO750:NEXT:GOTO 3560
530 REM ***** hit routin *****
540 FOR I=1TO 50:N=(IMOD4)+1:MA$=MID$(MI$,N,1):POKE XX,ASC(MA$):FOR J=1TO I:BEEP
1:NEXT:FOR J=1TO:I:BEEP 0:NEXT:NEXT
550 CA=CA-1:IF CA=0 THEN GOTO 3560
560 LOCATE 60,0:PRINT 'CAR':CA :RETURN
570 REM ***** hit oil tank routin *****
580 BEEP1:BEEP0:SC=$C+10*$L
590 RETURN
600 REM ***** DATA *****
610 DATA # ..... #
620 DATA # ..... #
630 DATA # ..... #
640 DATA # ..... #
650 DATA # ..... #
660 DATA # ..... #
670 DATA # ..... #
680 DATA # ..... #
690 DATA # ..... #
700 DATA # ..... #
710 DATA # ..... #
720 DATA # ..... #
730 DATA # ..... #
740 DATA # ..... #
750 DATA # ..... #
760 DATA # ..... #
770 DATA # ..... #
780 DATA # ..... #
790 DATA # ..... #
800 DATA # ..... #
810 DATA # ..... #
820 DATA # ..... #
830 DATA # ..... #
840 DATA # ..... #

```

リスト続く

```

850 DATA # # # # #
860 DATA # # # # #
870 DATA # # # # #
880 DATA # # # # #
890 DATA # # # # #
900 DATA # # # # #
910 DATA # Y Y Y #
920 DATA # # # # #
930 DATA # B B B O O #
940 DATA # B B B O O #
950 DATA # B B B #
960 DATA # # # # #
970 DATA # Y Y Y Y Y #
980 DATA # Y Y Y #
990 DATA # # # # #
1000 DATA # # # # #
1010 DATA # # # # #
1020 DATA # # # # #
1030 DATA # # # # #
1040 DATA # # # # #
1050 DATA # # # # #
1060 DATA # # # # #
1070 DATA # # # # #
1080 DATA # # # # #
1090 DATA # # # # #
1100 DATA # # # # #
1110 DATA # # # # #
1120 DATA # # # # #
1130 DATA # Y Y #
1140 DATA # Y Y #
1150 DATA # Y Y #
1160 DATA # Y Y Y #
1170 DATA # Y Y Y #
1180 DATA # Y Y Y #
1190 DATA # # # # #
1200 DATA # # # # #
1210 DATA # # # # #
1220 DATA # # # # #
1230 DATA # # # # #
1240 DATA # # # # #
1250 DATA # # # # #
1260 DATA # # # # #
1270 DATA # # # # #
1280 DATA # # # # #
1290 DATA # # # # #
1300 DATA # # # # #
1310 DATA # # # # #
1320 DATA # # # # #
1330 DATA # # # # #
1340 DATA # # # # #
1350 DATA # # # # #
1360 DATA # # # # #
1370 DATA # # # # #
1380 DATA # # # # #
1390 DATA # # # # #
1400 DATA # # # # #
1410 DATA # # # # #
1420 DATA # # # # #
1430 DATA # # # # #
1440 DATA # # # # #
1450 DATA # # # # #
1460 DATA # # # # #
1470 DATA # # # # #
1480 DATA # # # # #
1490 DATA # # # # #
1500 DATA # # # # #
1510 DATA # # # # #
1520 DATA # # # # #
1530 DATA # # # # #
1540 DATA # # # # #
1550 DATA # # # # #
1560 DATA # # # # #

```



```

2290 DATA #-----#
2300 DATA #-----#
2310 DATA #-----#
2320 DATA #-----#
2330 DATA #-----#
2340 DATA #-----#
2350 DATA #-----#
2360 DATA #-----#
2370 DATA #-----#
2380 DATA #-----#
2390 DATA #-----#
2400 DATA #-----#
2410 DATA #-----#
2420 DATA #-----#
2430 DATA #-----#
2440 DATA #-----#
2450 DATA #-----#
2460 DATA #-----#
2470 DATA #-----#
2480 DATA #-----#
2490 DATA #-----#
2500 DATA #-----#
2510 DATA #-----#
2520 DATA #-----#
2530 DATA #-----#
2540 DATA #-----#
2550 DATA #-----#
2560 DATA #-----#
2570 DATA #-----#
2580 DATA #-----#
2590 DATA #-----#
2600 DATA #-----#
2610 DATA #-----#
2620 DATA #-----#
2630 DATA #-----#
2640 DATA #-----#
2650 DATA #-----#
2660 DATA #-----#
2670 DATA #-----#
2680 DATA #-----#
2690 DATA #-----#
2700 DATA #-----#
2710 DATA #-----#
2720 DATA #-----#
2730 DATA #-----#
2740 DATA #-----#
2750 DATA #-----#
2760 DATA #-----#
2770 DATA #-----#
2780 DATA #-----#
2790 DATA #-----#
2800 DATA #-----#
2810 DATA #-----#
2820 DATA #-----#
2830 DATA #-----#
2840 DATA #-----#
2850 DATA #-----#
2860 DATA #-----#
2870 DATA #-----#
2880 DATA #-----#
2890 DATA #-----#
2900 DATA #-----#
2910 DATA #-----#
2920 DATA #-----#
2930 DATA #-----#
2940 DATA #-----#
2950 DATA #-----#
2960 DATA #-----#
2970 DATA #-----#
2980 DATA #-----#
2990 DATA #-----#
3000 DATA #-----#

```

[illegible]

# サーチライト

PC-8001

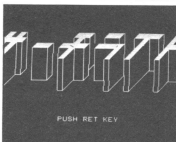
奥村 信人

## 宇宙海賊の襲撃だ

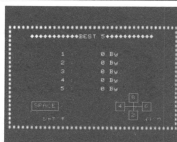
ここは星間刑務所。宇宙の重犯罪人を投獄するためにつくられた施設である。本日正午、金星一帯に勢力をもつ海賊団の首領が護送されてきた。同じ頃、「謎の円盤の大量が星間刑務所周辺に降りた」という情報が届いたため、刑務所では非常警戒体制をとることになったのだが……

## 遊び方

テンキーで黄色の大きなサーチライトを移動させ、攻めてくる海賊を探し出し、スペースキーを押してください。



▲オープニング画面のタイトルもなかなか良いのだ。

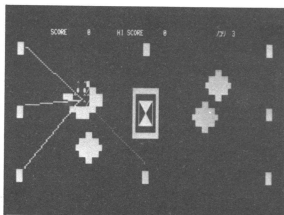


▲ベスト5の記録を残すことができるぞ、きみは何か!?

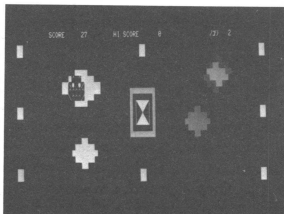
まわりの8箇所の銃座から一斉に狙撃します。ただし、ライト中央でないとまは当たりません。なお黄色のライト以外は補助用のライトで、ランダムに動きますが海賊を探すのに役に立つだけです。さらにこの補助ライトは最初は3個ありますが得点があがるにつ

れて1つずつ減っていきます。また、このゲームでは中央の獄舎から遠いところで撃てばそれだけ高い得点が増えられます。

最後にこのゲームでは3人の海賊が侵入すると、刑務所が海賊に占領されたことになり、ゲームオーバーとなります。



▲一斉に狙撃して、宇宙海賊をやっつけろ!!



▲サーチライトを移動して、海賊を見つけ出せ!

# リスト1 サーチライト

```

10  CONSOLE 0,25,0,1: CLEAR 300,&HCFFF
20  DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD02E:DEFUSR2=&HD055
30  GOSUB 1710
40  DIM X(3),Y(3),MX(3),MY(3),AX(5),AY(5),CX(8),CY(8),HS(5),NA$(5),C(3),A%(100),B
   %(2000):DEFINT A-Z
50  GOSUB 1150:GOSUB 1530
60  X=50:Y=10:R=3:A=1:N1=3:S=0
70  BO=500:T1=0:T1=200:S1=100:AD=&HD0A9
80  X(1)=5:X(2)=40:X(3)=70:Y(1)=5:Y(2)=10:Y(3)=15
90  MX(1)=1:MX(2)=1:MX(3)=1:MY(1)=1:MY(2)=1:MY(3)=1
100 AX(1)=5:AX(2)=5:AX(3)=5:AX(4)=69:AX(5)=69:AY(1)=5:AY(2)=10:AY(3)=15:AY(4)=5:
   AY(5)=15
110 CX(1)=3:CY(1)=3:CX(2)=3:CY(2)=12:CX(3)=3:CY(3)=22:CX(4)=39:CY(4)=21
120 CX(5)=74:CY(5)=22:CX(6)=74:CY(6)=12:CX(7)=74:CY(7)=3:CX(8)=39:CY(8)=4
130 C(1)=&HAB:C(2)=&H48:C(3)=&H88
140 GOTO 230
150 REM ===== タイライト イト*リ =====
160 K2=INP(0):K1=INP(1)
170 X1=((K2=239)-(K2=191)+(X>61)-(X<5))*4
180 Y1=((K1=254)-(K2=251)+(Y>15)-(Y<5))*2
190 POKE AD,&H8:U=USR(X*256+Y):X=X+X1:Y=Y+Y1:POKE AD,&HC8:U=USR(X*256+Y)
200 REM ===== ヲカ*キ =====
210 IF INP(9)=191 THEN GOSUB 430
220 RETURN
230 REM ===== ヲカ*ライト イト*リ =====
240 FOR I=1 TO R
250 IF X(I)>65 THEN MX(I)=-1
260 IF X(I)<5 THEN MX(I)=1
270 IF Y(I)<5 THEN MY(I)=1
280 IF Y(I)>16 THEN MY(I)=-1
290 POKE AD,&H8:U=USR1(X(I)*256+Y(I)):X(I)=X(I)+MX(I):Y(I)=Y(I)+MY(I):POKE AD,C(
   I):U=USR1(X(I)*256+Y(I))
300 NEXT
310 REM ===== イリツン イト*リ =====
320 FOR Z=1 TO A
330 GOSUB 150
340 IF AX(Z)>30 AND AX(Z)<43 AND AY(Z)>5 AND AY(Z)<17 GOTO 630
350 IF RND(1)>.15 THEN AX(Z)=AX(Z)+SGN(39-AX(Z)):GOTO 370
360 AX(Z)=AX(Z)+SGN(39-AX(Z)):AY(Z)=AY(Z)+SGN(12-AY(Z))
370 U=USR2((AX(Z)-1)*256+(AY(Z)-1))
380 PUT(35,9)-(42,16),A%
390 T1=T1+1:IF T1<T1 THEN A=1
400 IF A<5 THEN A=A+1
410 T1=T1+200:IF R>0 THEN R=R-1
420 NEXT :GOTO 230
430 REM ===== ヲカ*キ =====
440 FOR I1=1 TO 8
450 IF I1>6 THEN C=I1-6 ELSE C=I1
460 BEEP1:LINE (CX(I1)*2-1,CY(I1)*4-1)-((X+6)*2-1,(Y+3)*4-1),PSET,C:BEEP0
470 NEXT
480 FOR I1=1 TO 5
490 IF AX(I1)<X+6 AND AX(I1)+4>X+6 AND AY(I1)<Y+3 AND AY(I1)+3>Y+3 GOTO 510
500 NEXT :GOTO 610
510 C=2:FOR I2=1 TO 70
520 IF C=3 THEN C=1 ELSE C=C+1
530 BEEP1:POKE AD,C(C):U=USR(X*256+Y):BEEP0
540 NEXT
550 S=S+ABS(AX(I1)-39)+ABS(AY(I1)-13)
560 IF S>BO THEN S=S+S1:BO=BO+500 ELSE 580
570 FOR I=0 TO 100:BEEP1:BEEP0:NEXT
580 COLOR 7:LOCATE 17,0:PRINT USING "*****":S
590 RR=INT(RND(1)*20):IF RND(1)>.5 THEN AX(I1)=6+RR ELSE AX(I1)=69-RR
600 AY(I1)=INT(RND(1)*13)+5
610 PUT(40,1)-(77,23),B%:GOTO 620
620 RETURN
630 REM ===== ハ*カ*リ =====
640 BEEP1:FOR J=0 TO 1000:NEXT
650 COLOR 2:LOCATE 36,11:PRINT
660 LOCATE 36,12:PRINT
670 LOCATE 36,13:PRINT
680 LOCATE 36,14:PRINT

```

リスト続く



```

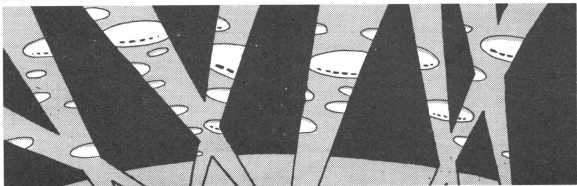
690 FOR J=0 TO 700:OUT 81,33:BEEP1:OUT 81,32:BEEP0:NEXT
700 LINE (35,9)-(42,16), "■",0,BF
710 IF N1=0 GOTO 750 ELSE N1=N1-1
720 COLOR 7:LOCATE 65,0:PRINT N1
730 PUTA(0,1)-(77,23),B%
740 GOTO 80
750 REM ===== ケーブル 1-8" =====
760 FOR I=0 TO 3000:NEXT
770 FOR I=0 TO 3
780 FOR J=1 TO 7:COLOR J
790 LOCATE 12,4:PRINT
800 LOCATE 11,5:PRINT
810 LOCATE 10,6:PRINT
820 LOCATE 10,7:PRINT
830 LOCATE 10,8:PRINT
840 LOCATE 11,9:PRINT
850 LOCATE 12,10:PRINT
860 LOCATE 29,12:PRINT
870 LOCATE 28,13:PRINT
880 LOCATE 27,14:PRINT
890 LOCATE 26,15:PRINT
900 LOCATE 27,16:PRINT
910 LOCATE 28,17:PRINT
920 LOCATE 29,18:PRINT
930 NEXT J,I
940 IF HS(5)>=S THEN S=50
950 HS(5)=S:NA$(5)="":YY=14:T=5
960 FOR I=1 TO 5
970 FOR J=1 TO 4
980 IF HS(J)<HS(J+1) THEN SWAP HS(J),HS(J+1):SWAP NA$(J),NA$(J+1):YY=YY-2:T=T-1
990 NEXT J,I
1000 GOSUB 1080
1010 FOR I=0 TO 5000
1020 A1$=INKEY$:IF LEN(NA$(T))=10 OR A1$=CHR$(13) GOTO 1060
1030 COLOR 2:LOCATE 26,YY:PRINT NA$(T)
1040 IF A1$="" GOTO 1050 ELSE NA$(T)=NA$(T)+A1$
1050 NEXT
1060 IF S>HI THEN HI=S
1070 FOR I=0 TO 1000:NEXT :GOTO 50
1080 REM ===== name 名前 =====
1090 COLOR 5,0:WIDTH 40
1100 FOR I=1 TO 5
1110 LOCATE 11,I*2+4:PRINT I;"; ";USING "#####";HS(I);:PRINT " By ";NA$(I)
1120 NEXT
1130 COLOR 3:LOCATE 5,2:PRINT "*****BEST 5*****"
1140 RETURN
1150 REM ===== タイム・スコア =====
1160 COLOR 0,0:WIDTH 40,25:PRINT CHR$(12)
1170 LOCATE 0,4:PRINT
1180 LOCATE 0,5:PRINT
1190 LOCATE 0,6:PRINT
1200 LOCATE 0,7:PRINT
1210 LOCATE 0,8:PRINT
1220 LOCATE 0,9:PRINT
1230 LOCATE 0,10:PRINT
1240 LOCATE 0,11:PRINT
1250 LOCATE 0,12:PRINT
1260 LOCATE 0,13:PRINT
1270 LOCATE 0,14:PRINT
1280 LOCATE 0,15:PRINT
1290 COLOR 5:LOCATE 13,20:PRINT "PUSH RET KEY"
1300 GETA(0,4)-(38,15),B%
1310 FOR I=0 TO 4
1320 FOR J=1 TO 7
1330 COLOR J:PUTA(0,4)-(38,15),B%
1340 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN
1350 NEXT J,I
1360 PRINT CHR$(12):GOSUB 1080:COLOR 4
1370 LOCATE 5,17:PRINT
1380 LOCATE 5,18:PRINT " [SPACE] "
1390 LOCATE 5,19:PRINT
1400 LOCATE 8,21:PRINT " ショクキ "

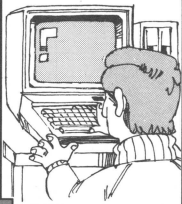
```

```

1410 LOCATE 24,15:PRINT '
1420 LOCATE 24,16:PRINT '
1430 LOCATE 24,17:PRINT '
1440 LOCATE 24,18:PRINT '
1450 LOCATE 24,19:PRINT '
1460 LOCATE 24,20:PRINT '
1470 LOCATE 24,21:PRINT '
1480 LOCATE 31,21:PRINT 'イト'
1490 LINE(0,0)-(38,23),*,6,B
1500 FOR I=0 TO 4000
1510 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN
1520 NEXT :GOTO 1150
1530 REM ===== カメン =====
1540 WIDTH 80,25:COLOR 0,135:PRINT CHR$(12)
1550 FOR J=0 TO 76 STEP 38
1560 FOR I=2 TO 22 STEP 10
1570 LINE (J,I)-(J+1,I+1),*■*,3,B
1580 NEXT I,J
1590 LINE (35,9)-(42,16),*■*,4,B
1600 COLOR 3
1610 LOCATE 36,11:PRINT '
1620 LOCATE 36,12:PRINT '
1630 LOCATE 36,13:PRINT '
1640 LOCATE 36,14:PRINT '
1650 COLOR 7:LOCATE 10,0:PRINT "SCORE 0";
1660 PRINT SPC(8);USING"HI SCORE ####";HI;
1670 PRINT SPC(15);"/33 3"
1680 GET@A(35,9)-(42,16),A%
1690 GET@A(0,1)-(77,23),B%
1700 RETURN
1710 REM ===== マンコ =====
1720 FOR I=&HD000 TO &HD0B6:READ M$:POKE I,VAL("&H"+M$):NEXT :RETURN
1730 DATA CD,9D,00,16,04,06,04,CD
1740 DATA A4,00,16,02,06,08,CD,A4
1750 DATA D0,16,00,06,0C,CD,A4,D0
1760 DATA 16,00,06,0C,CD,A4,D0,16
1770 DATA 02,06,08,CD,A4,D0,16,04
1780 DATA 06,04,CD,A4,D0,C9,CD,9D
1790 DATA D0,16,03,06,02,CD,A4,D0
1800 DATA 16,01,06,06,CD,A4,D0,16
1810 DATA 00,06,08,CD,A4,D0,16,01
1820 DATA 06,06,CD,A4,D0,16,03,06
1830 DATA 02,CD,A4,D0,C9,CD,9D,D0
1840 DATA CD,F3,03,11,73,D0,06,06
1850 DATA C5,E5,06,07,1A,77,13,23
1860 DATA 10,FA,E1,01,78,00,09,C1
1870 DATA 10,EE,C9,87,87,87,87,87
1880 DATA 87,87,87,87,5E,20,5E,87
1890 DATA 87,87,EF,EC,20,EC,EE,87
1900 DATA 87,5E,5E,5E,5E,5E,87,87
1910 DATA EF,5E,5E,5E,EE,87,87,87
1920 DATA 87,87,87,87,87,5E,1C,23
1930 DATA 56,14,EB,C9,E5,7C,82,67
1940 DATA 3E,00,C5,E5,CD,F8,04,E1
1950 DATA 24,C1,10,F4,E1,2C,C9

```





# スクリーンコピー

PC-8001+GP-80M

前田 直久

精工舎のプリンター(GP-80M)を用いたスクリーンコピーのプログラムです。原理的には簡単で、アトリビュートを読んで、グラフィックかキャラクターかを判断し、グラフィックの場合には、GPのマーク印字モードを用いて印字していきます。PCの2×4ドットのGPの6×7ドットへの変換は、図1の通りです。PCのキャラクターで、GPにないものは出力されません。印字したい人は\$E200から6バイトごとに、コード\$80からの字体を以下のように定義することができます。

(例) \$80 = " " ⇒ \$E200 4040404040

\$88 = "I" ⇒ \$E230 7F00000000

## 使い方

BASICプログラム中で、次のように使います。

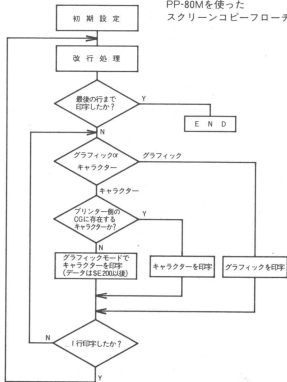
```
100 CONSOLE,,1:DEF USR0=
    &HD800
```

```
200 A=USR(0)
```

この例では、200行で画面コピーが取れます。

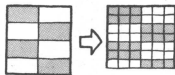
リスト1をロードし、BASICを入力した後\$F204からの3バイトを、\$C3、\$00、\$E9と変更することによって、BASICプログラムの実行中に、[SHIFT]+[CTRL]キーをおすことによって、画面

PP-80Mを使った  
スクリーンコピーフローチャート



のコピーをすることができます。なにかと便利なキーですので使ってみてください。

※プログラムの入力に関しては、132ページを参照してください。また、プログラムを入力するときは、ページックモードでCLEAR300、&HD7FFを実行してから、プログラムを入力してください。



PCのドット  
(2×4)

GP-80Mのドット  
(6×7)

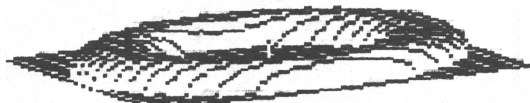
▲図1、グラフィックドットの置きかえ

# 3 DIMENSION GRAPHIC DISPLAY DEMONSTRATION

レンダリング

78  
22

Ok  
a=usr(0)



## リスト1 スクリーンコピー

```
D800 3E 0D CD 60 0D 01 89 F2 21 DB F2 3A 61 EA B7 20 :4B
D810 05 2B 2B 0B 18 08 3A 4A EB FE 40 30 01 03 ED 43 :97
D820 00 DF 22 06 DF AF 3E 08 CD 60 0D 3E 0D CD 60 0D :9A
D830 2A 00 DF D5 11 78 00 19 D1 22 08 DF 22 00 DF 3A :95
D840 62 EA FE 15 30 05 11 5E FC 18 03 11 B6 FE CD D3 :7F
D850 5E 38 06 3E 0D CD 60 0D C9 2A 06 DF D5 11 78 00 :57
D860 19 D1 22 06 DF 7E 23 22 02 DF 46 F5 78 32 04 DF :5D
D870 3A 61 EA 4F B7 28 09 05 3A 4A EB FE 40 30 01 05 :A4
D880 F1 0C 0D 20 04 CB 7F 18 02 CB 67 20 76 C3 80 D9 :76
D890 2A 02 DF 46 23 23 22 02 DF 7E F5 F5 3A 4A EB FE :6F
D8A0 29 30 04 F1 0F 18 01 F1 F5 3E 0F CD 60 0D 3E 10 :31
D8B0 CD 60 0D AF CD 60 0D F1 CD 60 0D F1 E5 C5 F5 01 :DF
D8C0 78 00 ED 5B 00 DF EB 09 EB B7 ED 52 3A 61 EA B7 :B0
D8D0 28 09 23 3A 4A EB FE 40 30 01 23 7C B5 20 05 3E :E9
D8E0 50 C1 18 01 F1 C1 E1 32 04 DF 90 47 2B 7E F5 3A :81
D8F0 61 EA 4F F1 0C 0D 20 04 CB 7F 18 02 CB 67 20 03 :81
D900 C3 80 D9 2A 08 DF 3E 08 CD 60 0D 3A 4A EB FE 29 :43
D910 30 02 CB 08 3A 04 DF F5 3A 4A EB FE 29 30 04 F1 :D2
D920 0F 18 01 F1 90 F5 3A 61 EA B7 28 04 F1 3D 18 01 :4D
D930 F1 F5 3E 10 CD 60 0D AF CD 60 0D F1 CD 60 0D 16 :98
D940 02 5E 3E 80 CB 1B 30 02 C6 03 CB 1B 30 02 C6 0C :E9
D950 CB 1B 30 02 C6 30 CB 1B 30 02 C6 40 0E 03 CD 60 :6A
D960 0D 0D 20 FA 15 20 DB 23 3A 4A EB FE 29 30 01 23 :51
D970 10 A2 3A 04 DF FE 50 D2 26 D8 22 08 DF C3 90 D8 :21
D980 2A 08 DF 3A 4A EB FE 29 30 02 CB 08 7E 23 F5 3A :7C
D990 4A EB FE 29 30 01 23 F1 FE 20 38 32 FE 80 38 30 :0F
D9A0 FE A0 38 06 FE E0 38 28 18 00 E5 21 00 00 D6 80 :8E
D9B0 6F 29 54 5D 29 19 11 00 E2 19 3E 08 CD 60 0D 0E :25
D9C0 06 7E C6 80 CD 60 0D 23 0D 20 F6 E1 18 0C 3E 20 :AD
D9D0 F5 3E 0F CD 60 0D F1 CD 60 0D 10 B0 3A 04 DF FE :82
D9E0 50 D2 26 D8 22 08 DF C3 90 D8 00 00 00 00 00 :54
D9F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
```

# セレクト5

PC-8001(32K)

Y.I

## 5大ゲームに挑戦

「で、出た〜」というわけで、ついに  
出ました古典的(?)ゲームの総集編。  
5年ほど前に大流行した「ブロックく  
ずし」をはじめ、新しいところでは2  
年ほど前に流行した「ギャラガ」(に、よ  
く似ている)が1つのパックになり、お  
たくにあるPC-8001(32K)を一挙にゲ  
ームマシンにしてしまうぞ。このプロ  
グラムには、5つのゲームが入っており  
、5つのうちから好きなゲームを1  
つ選択することができます。

1. チェイサー：1面は、天井ミサイ  
ルや機雷を避けながら、後方から追撃  
してくる敵機を撃ち落とします。2面  
は、エイリアンが2匹で1組となって  
電磁網を張りながら追ってくるので一  
方を撃ち落とし、他方を避けながら進  
みます。

2. ギャラガモドキ：攻撃してくるエ

イリアンを避けながら撃ち落としてく  
ださい。最初のうちは2面ごとにチャ  
ンスステージがありチャンスステー  
ジではインペーダーは攻撃してきません  
ので、できるだけたくさん撃ち落と  
してください。

3. アステロイドベルト：前方から迫  
ってくる隕石をミサイルで撃ちながら  
できるだけ長距離を飛んでください。

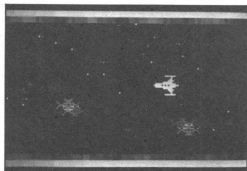
4. キャリアー(空母)・アタック：上  
空をランダムに動く敵空母を破壊し  
てください。敵艦は装甲が厚いため、何  
発も命中させなければいけません。さ  
らに、敵艦からは執拗な攻撃が…。き  
みは何隻撃沈できるか。

5. ブロックくずし：今さらなんの説  
明も不要だと思いますが、ラケットで  
球を打ち返し、ブロックをくずしてく  
ださい。このゲームでは、球をはずす  
とブロックは最初の状態にもどってし  
まいます。

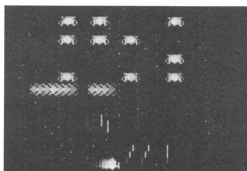
## 遊び方

5種類のゲームは、それぞれ次のよう  
な方法でおこなってください。

1. チェイサー：1面は③=スピード  
アップ、⑥=ブレーキ、⑧=上昇、②  
=下降、④=ミサイル発射でおこな  
います。1面目が始まった時点で、敵  
機はあなたの機より後方にいるため、  
スピードアップを続けると敵機はいつ  
までたっても現れません。また、敵機  
が後方にいるときにブレーキをかける  
と、敵機に高速で追突されます。1面  
では、あなたの機は2回までダメージ  
に耐えることができますが、1度ダメ  
ージを受けるとしばらくは速度がおそ  
くなり、天井からのミサイル攻撃を受  
けることになります。スピードが一定  
以上になると、天井からの攻撃はな  
くなります。ときどき画面に現れる矢印  
は、その先に機雷があることを示して



◀ 1番のチェイサー。エイリアンを撃ち落とせ!



◀ 2番のギャラガモドキ。チャンスステージで得点をかせげ!

います。敵機との衝突、天井ミサイル、機雷とも、機体に接触するとダメージを受けます。また、敵機は撃墜されると失速するため、追突することがありますのでうまく避けてください。この敵機の残骸にぶつかってもダメージを受けず、天井ミサイル、機雷、敵機の残骸は弾を撃っても撃破できません。

次に2面では④=下降、⑤=上昇、⑥=ミサイル発射のキー操作でおこないます。ここでは、電磁網で2匹が引き合っているときはミサイルで撃墜できますが、一匹になったときはミサイルで撃墜することはできません。

2. ギャラガモドキ: ④=左、⑤=右、

⑥=ミサイル発射の3つのキーでゲームをおこないます。エイリアンは面によってそれぞれ飛びかたが違い、さまざまな飛び方をして攻撃をします。まあ、やってみてください。

3. アステロイドベルト: ギャラガモドキと同じキー操作です。遠くから急速に近づいてくる隕石をミサイルで破壊したり、左右によけたりしてください。一定時間飛ぶと、その面がクリアされたというメッセージが出ます。

4. キャリアー・アタック: 上述2つのゲームとまったく同じキー操作でゲームをおこないます。このゲームでも

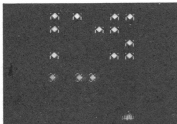
空母を1隻撃沈すると、1面クリアーのメッセージが「出されます。また、面が進むにしたがって空母の高度が下がってくるため、だんだんむずかしくなってきます。

5. ブロックくずし: テンキーの⑧=下、⑨=上でラケットを動かし、ボールを打ち返してください。

\*以上の5つゲームがあるわけですが、オールマシン語でできているため、動きも非常に速く、また無理があります。

なお、マシン語の入力については、本書132ページ参照のこと。

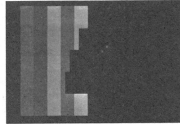
実行は、マシン語モードでGBE99と入力します。



▲3番のアステロイドベルト。



▲4番のキャリアー(空母)・アタック。



▲5番はブロックくずし。

9000 25 00 E0 5A 50 19 19 70 84 67 11 81 00 19 :BA  
9018 22 00 FE 43 7C D1 E3 40 10 C5 D5 05 4F C1 C3 40 :A6  
9026 10 00 E0 30 3E 05 D0 EF 01 C1 C9 00 :27  
9030 21 36 00 E0 50 2C 0F 19 00 21 42 9F 28 :42  
9036 0C 0F 14 00 21 5A 98 03 84 08 11 2C 0F 19 :37  
9040 2C 3E 00 00 C5 4A B6 77 23 13 10 F9 EA 51 :E4  
9046 10 F8 E1 80 20 E0 90 C1 00 20 59 C5 65 1A :FC  
9050 18 10 F8 E1 78 00 90 C1 00 20 59 C5 65 1A :FC  
9056 73 13 10 FA E1 81 78 00 90 C1 00 20 59 C5 :C0  
9060 0E 01 00 66 02 C3 F3 03 00 7E 00 FE 00 :D0  
9066 3E 02 00 77 00 3E 81 00 77 02 C0 00 FE :D1  
9070 04 15 18 F6 C6 03 C3 E3 92 00 23 00 23 :08  
9076 0E 00 FE F8 C2 CC 98 C0 08 86 00 7E 00 :94  
9080 91 FE 02 28 05 C0 08 86 00 7E 00 7E 00 :19  
9086 10 FE 4E 20 07 3E 00 00 77 00 16 C0 00 :77  
9090 77 00 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 :50  
9096 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9100 77 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9106 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9110 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9116 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9120 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9126 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9130 77 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9136 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9140 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9146 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9150 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9156 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9160 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9166 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9170 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9176 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9180 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9186 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9190 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9196 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9200 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9206 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9210 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9216 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9220 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9226 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9230 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9236 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9240 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9246 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9250 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9256 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9260 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9266 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9270 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9276 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9280 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9286 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9290 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9296 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50  
9300 00 20 09 C8 06 01 00 77 00 16 C0 00 :50

9310 32 9A FE C9 20 84 E0 4F 93 F4  
9320 40 7E 02 21 77 02 FE 00 CA 4F 93 F4  
9330 33 4F 93 00 90 08 7E 00 FE 01 20 A4 36 FF 01 18D  
9340 50 8A 19 36 00 33 FF 11 50 A4 19 36 FF 01 194  
9350 21 81 E0 7E 30 77 09 5E 0A 77 02 31 84 E0 01 195  
9360 93 21 81 E0 7E 30 77 09 5E 0A 77 02 31 84 E0 01 195  
9370 7E 00 FL 00 7E 90 20 89 3E 01 77 02 3E 02 00 77 175  
9380 01 82 E0 7E 90 20 89 3E 01 77 02 3E 02 00 77 172  
9390 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9400 23 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9410 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9420 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9430 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9440 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9450 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9460 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9470 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9480 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9490 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9500 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9510 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9520 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9530 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9540 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9550 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9560 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9570 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9580 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9590 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9600 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9610 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9620 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9630 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172

9640 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9650 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9660 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9670 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9680 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9690 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9700 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9710 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9720 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9730 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9740 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9750 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9760 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9770 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9780 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9790 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9800 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9810 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9820 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9830 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9840 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9850 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9860 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9870 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9880 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9890 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9900 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9910 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9920 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9930 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9940 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9950 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9960 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9970 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9980 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
9990 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172  
1000 00 7E 00 7E 3E 02 00 77 00 C9 00 23 00 77 172

[illegible]

95CA0	3A	21	E1	21	20	E1	96	32	21	E1	36	04	CD	EB	95	C7A
95CB0	CD	64	9C	C3	78	08	00	CB	77	20	06	77	28	06	77	D6
95CC0	CD	74	86	00	77	20	06	E	C6	92	08	77	C9	D6	03	22
95CD0	00	CB	67	20	06	E	C6	91	08	77	C9	E	D6	01	C3	74
95CE0	B6	CD	A0	9C	21	6E	E1	7E	30	77	20	06	E	02	77	CD
95CF0	73	25	1F	E1	7E	30	77	20	06	9E	05	77	CD	EE	93	CD
95D00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
95D10	00	9C	21	70	E1	7E	30	77	C2	91	9C	3E	10	77	CD	92
95D20	03	56	CD	28	96	CD	0B	9C	CD	43	97	00	00	00	3E	10
95D30	00	9C	21	71	E1	7E	30	77	C2	91	9C	3E	10	77	00	CD
95D40	23	3A	15	F3	77	CB	F3	77	21	93	F6	3A	F3	F3	77	52
95D50	10	FE	13	46	32	E1	9C	06	30	1E	F6	C9	06	30	CD	27
95D60	32	6E	E1	3A	40	7E	00	27	32	60	E1	D6	18	08	3A	52
95D70	73	E1	D6	00	3E	01	32	73	E1	21	74	E1	3A	C9	00	22
95D80	90	00	90	00	3E	01	32	73	E1	21	74	E1	3A	C9	00	22
95D90	3E	00	32	E1	A0	3A	68	E1	3D	CA	98	90	3D	CA	79	B7
95DA0	30	CA	81	00	CD	C3	81	00	3E	08	CD	55	9D	C3	F4	9A
95DB0	3E	00	32	E1	A0	3A	68	E1	3D	CA	98	90	3D	CA	79	B7
95DC0	82	04	01	A0	90	C3	81	00	3E	08	CD	55	9D	C3	F4	9A
95DD0	82	04	01	A0	90	C3	81	00	3E	08	CD	55	9D	C3	F4	9A
95DE0	F7	BF	11	10	22	E1	00	81	00	35	00	AF	4E	12	51	F3
95DF0	00	00	00	00	21	C6	5C	F8	24	00	3E	21	00	00	00	00
95E00	FF	44	00	00	21	C6	5C	F8	24	00	3E	21	00	00	00	00
95E10	00	11	50	00	42	00	00	00	31	05	21	00	00	3E	58	11
95E20	9E	00	3E	32	CD	F3	32	18	F4	01	3E	32	95	3E	53	F5
95E30	9E	00	3E	32	CD	F3	32	18	F4	01	3E	32	95	3E	53	F5
95E40	9E	00	3E	32	CD	F3	32	18	F4	01	3E	32	95	3E	53	F5
95E50	9E	00	3E	32	CD	F3	32	18	F4	01	3E	32	95	3E	53	F5
95E60	9E	00	3E	32	CD	F3	32	18	F4	01	3E	32	95	3E	53	F5
95E70	9E	00	3E	32	CD	F3	32	18	F4	01	3E	32	95	3E	53	F5
95E80	9E	00	3E	32	CD	F3	32	18	F4	01	3E	32	95	3E	53	F5
95E90	9E	00	3E	32	CD	F3	32	18	F4	01	3E	32	95	3E	53	F5
95EA0	9E	00	3E	32	CD	F3	32	18	F4	01	3E	32	95	3E	53	F5
95EB0	9E	00	3E	32	CD	F3	32	18	F4	01	3E	32				



9FD0 18 F6 00 C3 04 0A 26 00 BC 30 04 24 24 18 F9 25 :11  
 9FE0 25 E5 00 C2 03 01 05 02 00 9C 90 E1 3E F8 11 05 :FB  
 9FF0 C0 C3 04 92 C0 56 38 E0 C0 89 BA 3D 32 0A E9 :49  
 A000 C0 C3 04 8A C0 63 43 E0 FE 20 D0 32 C4 06 9F :13  
 A010 A0 EC 0E 0A 43 13 34 2C 09 C8 C2 50 73 37 05 :46  
 A020 A0 EC 0E 0A 43 13 34 2C 09 C8 C2 50 73 37 05 :46  
 A030 4C AE 0C 00 F0 11 08 00 FD 08 30 B2 87 32 :5C  
 A040 4C AE 0C 00 F0 11 08 00 FD 08 30 B2 87 32 :5C  
 A050 80 4E 9C 73 7F F3 FE FE CE 0F 31 F6 36 01 :C4  
 A060 80 4E 9C 73 7F F3 FE FE CE 0F 31 F6 36 01 :C4  
 A070 D8 DE 0E 08 18 63 77 45 C2 E6 89 FF 7D 13 :47  
 A080 12 21 0A 21 87 37 05 C8 FE EF 8C 31 F7 7D 13 :48  
 A090 D3 21 02 00 D0 7E 95 D6 01 00 77 05 20 19 :00 :FE  
 A0A0 03 21 02 00 D0 7E 95 D6 01 00 77 05 20 19 :00 :FE  
 A0B0 74 04 03 7E 0D 77 05 D6 01 00 77 05 20 19 :00 :FE  
 A0C0 C0 81 02 04 C0 90 D0 6E 03 01 30 20 09 D0 :80  
 A0D0 01 02 04 C0 90 D0 6E 03 01 30 20 09 D0 :80  
 A0E0 30 02 04 C0 90 D0 6E 03 01 30 20 09 D0 :80  
 A0F0 30 02 04 C0 90 D0 6E 03 01 30 20 09 D0 :80  
 A100 34 01 30 09 D0 34 01 30 09 D0 34 01 30 09 :D8  
 A110 06 D0 35 02 03 02 35 02 35 02 35 02 35 02 :32  
 A120 D0 35 02 03 02 35 02 35 02 35 02 35 02 :38  
 A130 20 06 D0 35 01 D0 35 02 35 02 35 02 35 01 :D4  
 A140 02 30 20 06 D0 34 01 D0 34 02 30 20 06 D0 :33  
 A150 D0 35 02 D0 7E 00 FE 0E 0F 3C 47 21 C0 90 E5 :00 :39  
 A160 6E 03 D0 66 04 7E E1 02 04 C0 90 E5 00 :39  
 A170 1F 10 FD 54 50 E1 02 04 C0 90 E5 00 :39  
 A180 D0 23 D0 23 D0 23 D0 23 D0 23 D0 23 D0 :23 :C9  
 A190 C9 82 EC CE 28 07 31 13 70 8A 82 E0 30 32 :E8 :4E  
 A1A0 20 15 3E 00 32 82 E0 3A 81 E0 FE 00 20 04 :3E :01 :E9  
 A1B0 18 02 3E 00 32 82 E0 3A 81 E0 FE 00 20 04 :3E :01 :E9  
 A1C0 18 02 3E 00 32 82 E0 3A 81 E0 FE 00 20 04 :3E :01 :E9  
 A1D0 C0 9F AD C0 C0 90 01 02 04 C0 90 C0 90 :FE :F8  
 A1E0 83 DA A7 3A 81 E0 FE 00 20 04 30 08 :F5  
 A1F0 18 02 3C 00 D0 77 0E C0 90 01 02 04 C0 :90 :A5  
 A200 18 02 3C 00 D0 77 0E C0 90 01 02 04 C0 :90 :A5  
 A210 23 D0 23 D0 23 D0 23 D0 23 D0 23 D0 :23 :C9  
 A220 D0 23 D0 23 D0 23 D0 23 D0 23 D0 :23 :C9  
 A230 0E FE FF 20 E1 C3 90 A5 9C 90 C0 63 A7 :E0 :E9  
 A240 0E FE FF 20 E1 C3 90 A5 9C 90 C0 63 A7 :E0 :E9  
 A250 0E FE FF 20 E1 C3 90 A5 9C 90 C0 63 A7 :E0 :E9  
 A260 0E FE FF 20 E1 C3 90 A5 9C 90 C0 63 A7 :E0 :E9  
 A270 0E FE FF 20 E1 C3 90 A5 9C 90 C0 63 A7 :E0 :E9  
 A280 0E FE FF 20 E1 C3 90 A5 9C 90 C0 63 A7 :E0 :E9  
 A290 0E FE FF 20 E1 C3 90 A5 9C 90 C0 63 A7 :E0 :E9  
 A2A0 0E FE FF 20 E1 C3 90 A5 9C 90 C0 63 A7 :E0 :E9  
 A2B0 0E FE FF 20 E1 C3 90 A5 9C 90 C0 63 A7 :E0 :E9  
 A2C0 0E FE FF 20 E1 C3 90 A5 9C 90 C0 63 A7 :E0 :E9  
 A2D0 0E FE FF 20 E1 C3 90 A5 9C 90 C0 63 A7 :E0 :E9  
 A2E0 0E FE FF 20 E1 C3 90 A5 9C 90 C0 63 A7 :E0 :E9  
 A2F0 0E FE FF 20 E1 C3 90 A5 9C 90 C0 63 A7 :E0 :E9



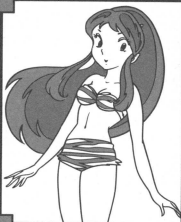






BF08 72 11 51 04 33 04 10 09 FF 01 30 04 30 07 30 0A :D3  
 BF0C 30 10 2A 01 2A 01 2A FF 04 15 4C 0F 0A 2F 02 :71  
 BF0E 24 0A 09 33 15 10 08 FF 01 2F 04 2F 0F 0A 2F :D3  
 BF0F 0F FF FF 08 01 27 0F 08 07 18 0F 07 0D :35  
 BF10 2B 07 08 13 49 08 59 0A 7A 13 15 0F 29 FF 0D :C5  
 C008 15 01 0F 08 33 0F 10 13 72 23 51 14 33 1E 10 :0A  
 C018 72 15 01 8C 33 0F 10 13 72 23 51 14 33 1E 10 :0A  
 C028 0F 42 FF 08 15 4C 0F 08 7A 1D 09 28 FF 0D 01 :4C  
 C038 0F 29 13 58 13 58 25 18 10 09 29 FF 0D 01 4C :7F  
 C048 0F 00 63 15 73 05 33 18 14 62 12 72 12 10 :8A  
 C058 41 0E 23 05 41 0B 2F 02 08 01 0F 00 43 15 :33  
 C068 33 0E 23 05 41 0B 2F 02 08 01 0F 00 43 15 :33  
 C078 09 20 06 10 80 72 13 0F 0F 03 1E 03 2A 03 :7A  
 C088 03 36 03 3C 03 43 03 48 0F 06 16 4C 0F 80 84 :0E  
 C098 72 0F 39 09 51 05 43 03 33 1C 10 11 72 04 :51  
 C0A8 0F 0C 39 09 51 05 43 03 33 1C 10 11 72 04 :51  
 C0B8 01 0F 08 23 11 33 07 41 0E 62 05 09 0C 0F :37  
 C0C8 03 51 08 72 04 10 85 FF 06 09 09 0C 0F 0F :12  
 C0D8 01 0F 06 0F 28 06 28 FF 02 16 01 0F 00 61 0A :F0  
 C0E8 51 03 0F 08 08 62 15 33 0C 10 15 72 04 51 :8B  
 C0F8 0C 10 04 FF 06 35 0F 32 0C 1C 0C 16 0C 10 :FF  
 C108 72 10 0A 33 0A FF 0C 22 0C 1C 0C 16 0C 10 :FF  
 C118 FF 0C 01 27 0F 00 52 15 72 06 10 15 33 04 :51  
 C128 33 04 10 09 FF 01 2C 04 2C 07 2C 0A 2C 0A :24  
 C138 24 04 24 01 24 01 1C 04 1C 07 1C 0A 1C FF :08  
 C148 4C 0F 08 08 62 15 33 0C 10 15 72 04 51 :8B  
 C158 04 2D 07 20 04 20 01 20 01 35 04 35 07 35 :84  
 C168 FF 0A 0A 01 0F 00 43 0C 33 17 80 08 10 0A :FF  
 C178 32 04 32 07 32 0A 32 FF FF EE 0A 16 4C 0F :70  
 C188 04 0F 06 16 65 09 55 07 07 04 37 0E 14 15 :8F  
 C198 04 30 30 30 06 16 65 09 55 07 07 04 37 0E :14  
 C1A8 07 86 06 01 4C 0F 00 4E 06 9E 6D 07 7E 0A :80  
 C1B8 27 0F 0D 01 4C 0F 00 4E 6D 07 7E 0A 80 06 :2E  
 C1C8 08 0F 41 FF 08 15 1D 15 09 0F 1E FF 10 16 :4C  
 C1D8 08 0F 41 FF 08 15 1D 15 09 0F 1E FF 10 16 :4C  
 C1E8 08 0F 41 FF 08 15 1D 15 09 0F 1E FF 10 16 :4C  
 C1F8 08 0F 41 FF 08 15 1D 15 09 0F 1E FF 10 16 :4C  
 C208 0A 04 06 27 0F 05 15 37 0F 14 15 37 0F 55 :11  
 C218 05 14 15 37 0F 55 15 37 0F 14 15 37 0F 55 :11  
 C228 06 14 15 37 0F 55 15 37 0F 14 15 37 0F 55 :11  
 C238 0F 08 43 33 08 20 08 0F 07 09 51 08 33 05 :F3  
 C248 10 08 FF 01 43 04 07 43 0A 08 0A 10 08 33 :40  
 C258 39 01 39 FF 0A 10 07 10 84 10 07 10 84 10 :01  
 C268 05 10 09 FF 0A 10 07 10 84 10 07 10 84 10 :01  
 C278 07 87 0A 0F FF 08 15 09 FF 0A 25 07 25 01 :C1  
 C288 72 16 10 14 3D 03 51 09 FF 0A 25 07 25 01 :C1  
 C298 25 01 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 :FF  
 C2A8 1F FF 0D 0E 0D 15 80 1D 8D 25 FF 07 01 01 :8F  
 C2B8 00 33 FF 01 39 01 33 01 20 01 27 01 21 01 :14  
 C2C8 01 15 0F 07 04 4C 0F 04 72 FF 04 20 04 26 :04  
 C2D8 2C 04 32 04 38 04 3E 04 44 FF 07 07 01 0F :33

C2E0 20 FF 07 42 07 3C 07 36 07 30 07 2A 07 24 07 1E :A0  
 C2F0 FF 07 0A 07 00 72 1F FF 0A 0F 0A 15 0A 1B 0A :62  
 C300 21 0A 27 0A 2D 0A 2E 06 3D 1F FF EE 0D 01 28 :0F  
 C310 0B 5E 0A 08 4C 2E 06 3D 1F FF EE 0D 01 28 :0F  
 C320 45 FF 0A 08 4C 0F 0C 0B 7C 0C 0C 8C 0D 15 0F :A2  
 C330 1D 4C 0D 01 07 10 8C 0C 2C 07 0D 2A 08 8A 06 :F6  
 C340 2F FF 0D 01 07 10 8C 0C 2C 07 0D 2A 08 8A 06 :F6  
 C350 1C 47 14 37 13 7C 08 9C 1C 6C 08 5C 08 CC 09 :DC  
 C360 15 3C 11 CC 0F 0C 0F 42 FF 08 16 4C 0F 9C 4A :0F  
 C370 0E AC 0F 0C 0F 42 FF 08 16 4C 0F 9C 4A :0F  
 C380 2A FF 02 16 01 0F 00 23 0D 1F 08 51 05 FF :01  
 C398 3A FF 02 16 01 0F 00 23 0D 1F 08 51 05 FF :01  
 C3A8 0A 1B FF 08 09 01 0F 00 41 0D 33 0C 20 09 :10  
 C3B8 27 0A 27 FF 08 09 01 0F 00 41 0D 33 0C 20 :09  
 C3C8 0F 72 0F 18 0F 09 16 4C 0F 08 0D 73 18 24 :80  
 C3D8 0F 3C 07 1B FF 09 16 4C 0F 08 0D 73 18 24 :80  
 C3E0 20 0D 2F 15 0F 00 0C 12 09 18 09 1E 09 24 :09  
 C3F0 2A FF 02 15 0F 00 0C 12 09 18 09 1E 09 24 :09  
 C400 06 32 FF 0C 16 4C 0F 00 0B 82 06 82 07 71 :07  
 C410 06 51 88 43 06 33 0A 20 08 10 86 82 07 71 :07  
 C420 07 51 85 43 06 33 0A 20 08 10 86 82 07 71 :07  
 C430 05 10 88 43 06 33 0A 20 08 10 86 82 07 71 :07  
 C440 0A 28 01 28 01 31 04 31 07 31 0A 31 FF 08 :16  
 C450 0F 00 0C 10 09 33 04 51 0A 33 04 10 09 33 :0A  
 C460 20 04 20 07 20 0A 20 0A 19 07 19 0A 19 01 :19  
 C470 0A 01 4C 0F 00 E1 09 72 08 10 09 FF 01 34 :04  
 C480 07 3A 0A 34 FF EE 0D 0A 28 0F 00 6C 04 4C :06  
 C490 2C 07 6C 09 6C 0A 4C 0C 3C 07 2C 08 1C 05 :8C  
 C4A0 7C 09 6C 09 5C 0C 7C 06 1C 15 3C 25 0F 3E :F0  
 C4B0 01 28 0F 00 D1 05 E1 05 72 0C 08 07 86 :86  
 C4C0 10 0F 54 15 37 12 86 15 65 0F 15 FF 0F 01 :FB  
 C4D0 0F 54 15 37 12 86 15 65 0F 15 FF 0F 01 :FB  
 C4E0 15 3D 15 37 15 31 15 24 15 04 33 1F 15 47 :42  
 C4F0 4C 0F 00 62 10 71 14 51 04 33 1F 15 47 15 :42  
 C500 61 08 53 05 33 1F 0A 0E 20 08 12 06 82 04 :72  
 C510 61 08 53 05 33 1F 0A 0E 20 08 12 06 82 04 :72  
 C520 06 01 4C 0F 00 6A 07 30 15 82 05 23 06 33 :E1  
 C530 06 72 17 0F 00 6A 07 30 15 82 05 23 06 33 :E1  
 C540 FF 02 07 01 0F 00 6A 07 30 15 82 05 23 06 :07  
 C550 01 0F 00 6A 07 30 15 82 05 23 06 07 30 :07  
 C560 2F 1F 08 33 12 FF 0F 25 07 20 0F 05 72 :84  
 C570 2F 1F 08 33 12 FF 0F 25 07 20 0F 05 72 :84  
 C580 1F 15 25 28 05 15 05 37 05 30 45 43 05 :49  
 C590 1F 15 25 28 05 15 05 37 05 30 45 43 05 :49  
 C600 0F 03 15 2C 0F 00 82 15 72 0A 61 0F 00 :33  
 C610 10 0E FF 08 08 08 0E 0E FF 03 16 01 0F 00 :33  
 C620 1E 0E FF 08 08 08 0E 0E FF 03 16 01 0F 00 :33  
 C630 72 13 08 83 14 FF 9E 2F 0E 2A 0E 1C FF :78  
 C640 0E 16 4C 0F 00 82 0C 72 10 FF 0A 1A 0A 04 :FE  
 C650 FE 0D 38 4A 09 0F FE 0C 03 A2 0B 04 FE :FE  
 C660 E0 C9 E7 0F 00 C9 08 0F FE 0A A2 0B 2A :90  
 C670 E0 C9 E7 0F 00 C9 08 0F FE 0A A2 0B 2A :90



# うる星やつら

## 台風は楽し

PC-8001+PCG

蔵本 卓哉

### Gコン大乱戦!!

台風は過ぎ去った。それにもかかわらず、この前の台風騒ぎで味をしめたラムちゃんは、すっかりGコンが気に入ってしまったらしい。あれ以来、家中にやたらGコンをセットしてまわっている。この前の台風騒ぎですっかりこりたあなた（あたる）は、なんとかGコンをはずそうとするのだが……

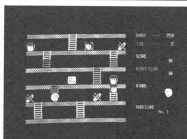
### 遊び方

あたるを⑧=上、②=下、④=左、⑥=右で操作し、家の中の4箇所に設置されたGコンを、まん中にあるGコンボックスのところへ持っていきます。これだけなら簡単なのですが、ラムちゃんとテンがあなたの邪魔をします。彼女達につかまると最後です。普通のゲームなら、障害となる敵をしびれさせたり、やつつけたりすることができるのですが、作者も（もちろん編集部も）ラムちゃんのファンであるため、そんなかわいそうなことはできません。あなたは、ただひたすら逃げるだけ。

Gコンの上を通過すると、あたる君がGコンを手を持ったことになり、動きが遅くなります。こんなときにラムちゃん達に追いかかけられると、まず逃げることはできません。こういうとき



▲Gコン大乱戦オープニング画面。



▲ラムちゃんとテンちゃんが邪魔するぞ！しの出でてきてー！

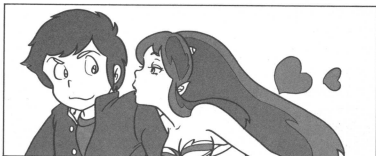
には、スペースキーをおすことによって、Gコンを捨てることができます。これであたる君の動きがもとにもどります。捨てたGコンは、またあとで取りに來ればよいわけです。

無事に4つのGコンを集め終わると、1面クリアしたことになり、ボーナス点が与えられます。ボーナス点はかかった時間が短いほど、高くなります。ボーナス点が増えられるとすぐに第2面が始まります。なお、ゲーム途中にときどきしのぶが現れます。しのぶをつ

かめると、500点が与えられます。

最後に、このゲームはあたるが3回つかまると、ゲームオーバーです。BGMとして、うる星やつらの主題歌が流れるので、そちらの方も楽しんでください。

\*プログラムの入力に関しては132ページを参照してください。また、プログラムを入力するときは、ベーシックモードでCLEAR 300, &HBFFFと入力してから、実行するときはモニターモードでGD794と入力してください。



©高橋/小学館・キティ・フジテレビ





C630 10 00 00 00 48 03 00 3C 00 00 00 00 1E 00 00 00 44 08 :81  
 C640 00 00 00 21 44 02 22 32 00 00 30 22 22 E2 00 44 08 :01  
 C650 00 00 00 00 10 0E 00 11 00 00 11 00 00 00 00 78 :86  
 C660 12 00 00 00 01 10 21 22 11 01 00 90 25 00 00 78 :85  
 C670 00 80 44 12 00 00 68 01 00 00 00 0F 00 10 22 01 :81  
 C680 00 80 44 12 00 00 4C 54 55 75 00 00 78 55 55 C4 :33  
 C690 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 00 48 12 00 :AB  
 C700 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 68 01 :DB  
 C710 20 23 22 22 12 00 00 00 00 48 22 01 00 00 68 01 :08  
 C720 21 01 0E 22 00 00 00 00 00 00 00 00 22 22 32 :53  
 C730 0C 00 50 22 22 00 00 00 00 00 00 00 00 22 22 32 :AA  
 C740 00 00 00 10 22 22 00 00 00 00 00 00 20 23 22 :22  
 C750 22 22 00 00 00 20 23 22 22 22 12 00 00 22 :22  
 C760 00 00 00 22 00 00 00 00 00 00 00 00 00 22 22 :22  
 C770 00 00 00 22 00 00 00 00 00 00 00 00 00 22 22 :22  
 C780 00 00 00 22 00 00 00 00 00 00 00 00 00 22 22 :22  
 C790 00 00 00 22 00 00 00 00 00 00 00 00 00 22 22 :22  
 C800 00 00 00 22 00 00 00 00 00 00 00 00 00 22 22 :22  
 C810 00 00 00 22 00 00 00 00 00 00 00 00 00 22 22 :22  
 C820 00 00 00 22 00 00 00 00 00 00 00 00 00 22 22 :22  
 C830 00 00 00 22 00 00 00 00 00 00 00 00 00 22 22 :22  
 C840 00 00 00 22 00 00 00 00 00 00 00 00 00 22 22 :22  
 C850 00 00 00 22 00 00 00 00 00 00 00 00 00 22 22 :22  
 C860 00 00 00 22 00 00 00 00 00 00 00 00 00 22 22 :22  
 C870 00 00 00 22 00 00 00 00 00 00 00 00 00 22 22 :22  
 C880 00 00 00 22 00 00 00 00 00 00 00 00 00 22 22 :22  
 C890 00 00 00 22 00 00 00 00 00 00 00 00 00 22 22 :22  
 C900 00 00 00 22 00 00 00 00 00 00 00 00 00 22 22 :22  
 C910 00 00 00 22 00 00 00 00 00 00 00 00 00 22 22 :22  
 C920 00 00 00 22 00 00 00 00 00 00 00 00 00 22 22 :22  
 C930 00 00 00 22 00 00 00 00 00 00 00 00 00 22 22 :22  
 C940 00 00 00 22 00 00 00 00 00 00 00 00 00 22 22 :22  
 C950 00 00 00 22 00 00 00 00 00 00 00 00 00 22 22 :22

C960 02 00 0E 07 08 00 0C 05 13 0A 03 00 02 0A 02 00 :5E  
 C970 02 0A 01 00 03 0A 02 00 05 08 01 00 03 00 02 00 :3C  
 C980 09 0A 01 00 1D 09 05 00 04 09 01 00 02 00 09 :64  
 C990 01 00 0E 09 00 04 09 03 1E 06 09 07 0A 06 09 :77  
 C9A0 01 00 02 08 01 00 03 08 01 00 03 09 1B 0A 03 0A :4D  
 C9B0 01 00 02 05 14 0A 02 00 02 0A 01 00 02 0A 01 :55  
 C9C0 07 08 06 0A 01 09 0A 00 01 00 03 0A 01 00 0A :53  
 C9D0 01 00 04 1E 14 09 0A 00 07 05 01 00 0A 09 01 :5F  
 C9E0 04 09 01 00 12 09 02 00 03 09 03 1E 05 03 06 0A :72  
 C9F0 07 09 19 08 12 09 02 00 06 02 00 02 05 03 06 :60  
 CA00 01 00 0A 08 04 07 01 06 05 05 04 05 03 05 :47  
 CA10 01 07 00 06 05 00 02 04 02 00 02 04 02 00 04 :38  
 CA20 04 06 04 05 03 04 01 00 03 03 01 00 04 02 01 :29  
 CA30 05 03 05 04 07 06 04 00 02 06 02 02 06 02 :48  
 CA40 02 00 0A 06 04 08 04 07 01 00 03 06 01 00 04 :53  
 CA50 01 00 04 02 00 05 03 05 04 07 10 06 02 00 :40  
 CA60 02 06 02 00 02 06 01 00 03 06 01 00 05 08 04 :35  
 CA70 01 00 04 06 01 00 06 07 01 00 05 05 02 00 :30  
 CA80 01 00 0A 08 04 07 09 08 00 00 00 05 02 00 :8C  
 CA90 03 0C 02 00 03 0C 08 03 0A 03 08 01 00 04 08 :59  
 CAA0 01 00 03 0A 09 02 00 05 08 02 00 03 08 02 00 :44  
 CAB0 02 08 01 00 02 08 01 00 03 08 05 0A 01 00 06 08 :59  
 CAC0 07 0C 0A 00 05 0C 03 02 0C 03 00 03 0C 08 :59  
 CAD0 0A 02 08 01 00 04 0A 02 00 0A 02 00 0A 09 01 :08  
 CAE0 06 0C 0E 08 01 00 04 0A 02 00 05 09 01 00 0A :4E  
 CAF0 01 00 03 08 01 00 04 0A 02 00 00 23 82 1F E3 1C :42  
 CB00 1A 42 17 7F 15 00 12 99 11 C1 0F F1 0E 3A 0D 21 :F4  
 CB10 08 BF 0A 80 09 4C 06 50 07 F8 07 1A 08 9B 95 DF :28  
 CB20 05 48 04 04 84 78 21 9A 1E 0C 1B 51 18 C0 53 CA :78  
 CB30 13 68 12 28 18 C0 0F 06 0D A5 0C 56 0A E3 87 84 :78  
 CB40 09 15 05 62 07 0C 06 05 71 0A 0A 84 8A :09  
 CB50 36 03 28 42 4E 55 53 20 20 2D 20 20 20 :E6  
 CB60 00 36 05 48 34 47 43 52 20 20 2D 20 20 20 :E6  
 CB70 00 36 08 58 53 43 4F 52 45 00 36 08 88 48 :33  
 CB80 49 47 48 5A 2D 53 43 4F 52 45 00 36 08 41 :03  
 CB90 54 41 52 55 00 00 36 14 C8 55 52 52 49 43 41 :5C  
 CBA0 4E 45 00 00 13 08 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :5A  
 CBB0 41 52 55 00 00 13 08 20 20 20 20 20 20 20 20 :4C  
 CBC0 55 4D 00 00 13 11 88 20 20 20 20 20 20 20 20 :45  
 CBD0 4E 00 00 13 14 A8 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :52  
 CBE0 4F 4E 00 00 13 14 A8 20 20 20 20 20 20 20 20 :52  
 CBF0 10 C8 89 9A 88 C0 00 2A 17 E8 48 49 5A :25  
 CC00 20 41 4E 59 28 48 45 59 00 06 02 03 04 08 04 :2F  
 CC10 09 06 04 08 08 08 02 07 0A 0A 02 08 02 06 :65  
 CC20 0A 04 06 02 08 09 08 0A 0A 04 02 07 04 06 :5E  
 CC30 0A 06 06 08 08 08 08 0A 0A 04 02 08 02 06 :46  
 CC40 03 06 06 05 08 09 08 0A 0A 04 07 02 08 04 :69  
 CC50 03 06 04 06 07 08 05 08 0A 0A 07 02 08 04 :69  
 CC60 03 06 04 06 07 08 05 08 0A 0A 07 02 08 04 :69  
 CC70 0C 09 01 01 0C 08 08 06 0A 01 08 21 92 CC 04 08 :1F  
 CC80 C9 21 9B CC CD 43 08 C9 21 A1 CC 51 09 CD 5A :0E



D620 CD 28 02 18 ED CD 74 D8 C9 F5 3E 2F CD 60 80 3E 10 :FB  
 D630 E8 21 BC 3A BB CD 5E 3C FE 05 C8 18 ED 5E 3E 01 32 88 :7F  
 D640 BB 88 3C FE 05 C8 18 ED 5E 3E 01 32 88 3A :C3  
 D650 E8 11 00 00 07 2A 47 E8 28 28 28 28 28 28 28 28 :A3  
 D660 3A BB 88 3E 05 28 3D 32 32 32 32 32 32 32 32 32 :B6  
 D670 3A BB 88 3E 05 28 3D 32 32 32 32 32 32 32 32 32 :71  
 D680 32 F1 E8 D3 02 2A C8 3D 32 32 32 32 32 32 32 32 :1C  
 D690 F1 E8 D3 02 2A C8 3D 32 32 32 32 32 32 32 32 :C4  
 D6A0 BC 2A EA 3A AA E8 FE 01 28 3D 32 32 32 32 32 :1C  
 D6B0 3E C9 32 00 02 CD 47 01 3E 21 32 00 E8 CD 3A 04 :49  
 D6C0 47 CF CD 01 0A 08 11 F8 C6 3E D8 CD 71 CD CD 01 :33  
 D6D0 28 07 01 0A 08 11 F8 C6 3E D8 CD 71 CD CD 01 :53  
 D6E0 01 3C 32 CE E8 7D FE 3A 28 09 06 10 80 F2 22 CC :A7  
 D6F0 18 04 3E 0A 7C CD 58 A7 E8 2A AA E8 19 22 AA :DE  
 D700 08 CD AF 32 92 E8 21 9A CA 22 90 E8 11 F8 CA 7D :70  
 D710 E8 2A CC E8 7D FE 3A 28 09 06 10 80 F2 22 CC :30  
 D720 18 04 3E 0A 7C CD 58 A7 E8 2A AA E8 19 22 AA :31  
 D730 E8 CD AF 32 92 E8 21 9A CA 22 90 E8 11 F8 CA 7D :52  
 D740 08 CD AF 32 92 E8 21 9A CA 22 90 E8 11 F8 CA 7D :92  
 D750 CA 7D D8 18 EC 3A 9A E9 FE 00 20 3A 00 E9 FE :06  
 D760 D8 0C 3E 01 32 0A C9 C9 FE 00 32 4E 3E C8 CD :97  
 D770 8C CE 21 07 07 CD A8 D0 3E 68 CD 5B CE 3A 0A :6C  
 D780 3C FE 15 28 04 32 0A C9 C9 FE 00 32 4E 3E C8 :36  
 D790 CD D2 D0 C9 21 00 E8 11 00 E9 06 FF 36 00 E8 :55  
 D7A0 08 E8 23 13 10 F6 3E 00 32 01 E9 CD C7 CE CD :75  
 D7B0 0F FE 03 CA 66 5C AF 01 00 32 01 E9 CD C7 CE :54  
 D7C0 81 CC AF 32 F8 E8 21 00 32 01 E9 CD C7 CE :54  
 D7D0 E8 3E 04 21 CF E8 4F 32 C8 E8 32 CE 8E 03 :5C  
 D7E0 A9 E8 21 2C 01 22 A7 E8 CD 4F CF CD 01 CD :50  
 D7F0 21 5E C7 22 98 E8 CD 55 D7 CD 01 CD 01 CD :50  
 D800 47 2C 92 3E 3A F1 E9 FE 01 CA 06 D6 CD 02 :7F  
 D810 AF 32 D2 3E 3A F1 E9 FE 01 CA 06 D6 CD 02 :7F  
 D820 D6 CD 4E 06 3A F1 E9 FE 01 CA 06 D6 CD 02 :7F  
 D830 47 CD 7B CD 01 28 3A 04 C9 E8 FE 00 28 02 :04  
 D840 08 CD 5A 04 18 88 21 00 15 28 7C FE 00 18 :99  
 D850 08 CD 5A 04 18 88 21 00 15 28 7C FE 00 18 :99  
 D860 08 CD 5A 04 18 88 21 00 15 28 7C FE 00 18 :99  
 D870 08 CD 5A 04 18 88 21 00 15 28 7C FE 00 18 :99  
 D880 E8 CD 74 D8 21 38 CA 22 90 E8 11 88 CA 7D :1D  
 D890 E8 CD 74 D8 21 38 CA 22 90 E8 11 88 CA 7D :1D  
 D8A0 28 02 18 ED CD 74 D8 C9 F5 3E 2F CD 60 80 3E 10 :FB

D2F0 3A F0 E8 B8 28 05 3C 32 F0 E8 C9 AF 32 F0 E8 D8 :9A  
 D300 09 FE FE CA 66 5C D8 08 FE BF 28 17 FE E8 28 1D :9A  
 D310 FE FB 28 23 D8 01 FE FE C0 3A B8 E8 18 12 3A B8 :BB  
 D320 02 18 1C 3A B9 E8 FE C0 3A B8 E8 18 12 3A B8 :2A  
 D330 FE 01 E8 4F 06 01 18 08 3A B8 E8 FE 0B C8 03 :ED  
 D340 BA E8 4F 06 01 18 08 3A B8 E8 FE 0B C8 03 :ED  
 D350 28 22 FE 0A E8 1E F0 D8 21 FE 0B 28 29 FE B8 :FA  
 D360 28 22 FE 0A E8 1E F0 D8 21 FE 0B 28 29 FE B8 :FA  
 D370 CD FC D0 3A BA E8 17 3E 0A E8 17 3E 0A E8 17 :F4  
 D380 3E 14 32 0A C9 3E 01 32 F1 E8 18 18 18 18 :18  
 D390 D0 36 02 3A C8 E8 18 05 CD C7 D3 21 F0 E8 :C4  
 D3A0 01 E5 3A C8 E8 18 05 CD C7 D3 21 F0 E8 :C4  
 D3B0 E8 06 0F 21 E8 08 7E FE 05 20 92 30 92 30 :18  
 D3C0 E8 06 0F 21 E8 08 7E FE 05 20 92 30 92 30 :18  
 D3D0 E8 06 0F 21 E8 08 7E FE 05 20 92 30 92 30 :18  
 D3E0 E8 06 0F 21 E8 08 7E FE 05 20 92 30 92 30 :18  
 D3F0 04 D0 E1 C9 35 03 6A E8 08 3C 47 E8 08 3C :10  
 D400 E1 D1 C9 35 03 6A E8 08 3C 47 E8 08 3C :10  
 D410 E8 06 0F 21 E8 08 7E FE 05 20 92 30 92 30 :18  
 D420 E8 06 0F 21 E8 08 7E FE 05 20 92 30 92 30 :18  
 D430 E8 06 0F 21 E8 08 7E FE 05 20 92 30 92 30 :18  
 D440 E8 06 0F 21 E8 08 7E FE 05 20 92 30 92 30 :18  
 D450 23 3A B8 E8 77 AF 32 F0 E8 C9 3A F3 E8 FE 08 :D1  
 D460 FE 08 28 31 47 AF 32 F0 E8 C9 3A F3 E8 FE 08 :D1  
 D470 2A A4 E8 19 22 A4 E8 CD 10 CE C9 3A F2 E8 FE :03  
 D480 28 D8 AF 32 F2 E8 11 32 0A 22 A4 E8 CD 10 CE :A4  
 D490 CD 18 C9 35 03 6A E8 08 3C 47 E8 08 3C :10  
 D4A0 32 F3 E8 C9 35 03 6A E8 08 3C 47 E8 08 3C :10  
 D4B0 32 02 E9 2A 00 E9 4E 47 CD 02 CE D1 C1 E1 C9 :93  
 D4C0 E5 C5 AF 32 02 D0 7C FE 00 28 12 FE 00 28 :1F  
 D4D0 E9 E1 06 01 4F CD 72 D0 7C FE 00 28 12 FE :00  
 D4E0 0E 70 FE 08 28 F4 21 C4 E8 CD 5E 00 FE 01 :C1  
 D4F0 01 32 03 E8 08 28 F4 21 C4 E8 CD 5E 00 FE :00  
 D500 FE 04 28 05 01 04 01 18 03 21 03 22 05 E9 :3A  
 D510 E5 09 32 04 D0 BF D4 3A 03 E9 FE 01 28 09 :12  
 D520 05 A4 FE 06 01 2A 07 E9 CD 72 D0 FE 08 08 :0E  
 D530 A4 D4 FE 06 01 2A 07 E9 CD 72 D0 FE 08 08 :0E  
 D540 32 04 E9 CD BF D4 3A 03 E9 FE 01 28 09 :12  
 D550 4F 06 01 2A 07 E9 CD 72 D0 FE 08 08 06 :06  
 D560 FE 01 28 07 E9 CD 72 D0 FE 08 08 06 06 :06  
 D570 0E 01 28 07 E9 CD 72 D0 FE 08 08 06 06 :06  
 D580 E9 32 09 C9 21 C4 E8 CD 5E 00 FE 01 28 :07  
 D590 32 09 C9 21 C4 E8 CD 5E 00 FE 01 28 :07  
 D5A0 22 09 C9 21 C4 E8 CD 5E 00 FE 01 28 :07  
 D5B0 07 E9 CD 5E 00 FE 01 28 09 32 04 03 :6F  
 D5C0 E9 FE 01 28 09 32 04 03 :6F  
 D5D0 3A 09 E9 47 24 C5 21 BC E8 CD 5E 00 01 :73  
 D5E0 3A 09 E9 47 24 C5 21 BC E8 CD 5E 00 01 :73  
 D5F0 18 02 3E 00 CD FC 00 21 C4 E8 CD 5E 00 :77  
 D600 77 02 3E 00 CD FC 00 21 C4 E8 CD 5E 00 :77  
 D610 D2 D0 3E 02 32 BB E8 21 BC E8 CD 5E 00 :40

# うる星やつら

## オンリー・ユー

PC-8001+PCG

蔵本 卓哉



### エル星へ逃げ!!

あたが他の星に連れ去られてしまった。あなた（ラム）は、あたを救出するためその星へ向かったのだが、モンスターが行く手をはばむ。逃げラムちゃん、エル星へ。あたは君の到着を待っている(?)。

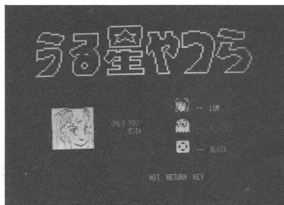
### 遊び方

ラムを図=上、□=下、△=左、◇=右で操作します。この操作でブロックを移動させて、モンスターをつぶすことができます(400点)。しかし、2個以上のブロックを、同時に移動させることはできません。ラムちゃんのもう一

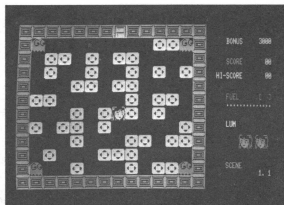
つの武器は、言わずとしれたあの電撃です。画面右のFUEL(燃料)メーターが一杯になって、\*OK\*と出ているときにスペースバーをおすと電撃をくらわせることができます。電撃は、ブロックに命中するとそのブロックを破壊することができます、モンスターに命中すると、そのモンスターをしばらくの間じびれさせることができます。モンスターはじびれているあいだは色が青くなります。このあいだにモンスターを捕えれば、モンスターを倒すことができます(100点)。こうして、すべてのモンスターを倒したら画面の上にある黄色のドアをぬけてください。1面クリアされたことになり、ボーナス点が加算されます。このようにして、6面クリアするとあたを救出することができます。

なお、モンスターの数は最初5匹で、1面クリアすることに1匹ずつ増えていきます。しかし、同時に画面に出てくるモンスターは、4匹までです。残りのモンスターは、画面に出てくるモンスターがやられることに1匹ずつ出てきます。またモンスターも、ときどきブロックを破壊するため、追いつめなつもりでも逃げられ、逆に襲われたりするので注意してください。このゲームも、ゲームをしている間に、うる星やつらの主題歌がBGMとして流れます。

\*プログラムの入力は、132ページを参考にして入力してください。なお、入力はベーシックモードで、CLEAR 300,&HBFFFとした後にプログラムを入力し、実行はモニターモードでGD8 34と入力してください。



▲電撃でブロックを破壊せよ!!



▲5匹モンスターを倒すと1面クリアで2面目に行けるぞ!







# うる星やつら

リアルタイム・アドベンチャー

PC-8001+PCG

蔵本 卓哉

## 「M」の正体は？

きみ（あたる）の所に、ある日謎の人物から招待状が届いた。食物につられたきみが、その会場で見たものは、10個の箱とその箱を守る兇暴なモンスターであった。どうやらその箱の中の1つに次の部屋へ通じる鍵が入っているらしい。6つの部屋を通過すると謎の人物の正体が明らかになるのだが……

## 遊び方

テンキー⑧=上、②=下、④=左、⑥=右であたるを上下左右に動かします。そして、10個の箱の中から鍵をさがし出し、画面上方にある出口へ飛び込めば、へやから脱出できます。箱の中には、いろいろな物が入っており、それぞれ次のような動きをします。



きみは謎の人物「M」の所へ行けるか。▶



**鍵：**これを取らなければ、へやから出ることはできません。なにがなんでもさがし出しましょう。これは当然のことながら10個の箱のうち1つしかありません。



**ダイヤ：**これを取ると、ポナス600点が与えられます。これは10個の箱のうち2個あります。



**パワーエサ：**これを取ると、しばらくの間モンスターが昏くなり、この間にモンスターを捕えたとモンスターを倒すことができます。(100点)これは10個の箱のうち1つあります。



**しびれ薬：**これを取ると、しばらくの間、あたるの動きが遅くなります。最初にこのし

びれ薬が入った箱は2個ですが、面が進むにつれて増えていき、最高4個まで増えます。



**スカ：**これは箱になにも入っていないことを意味し、当然にも起こりません。

以上で、箱の中身についての説明は終わりですが、ゲームについての補足を少しします。

スペースバーをおすと、その場所に地雷がセットされます。しかし、この地雷は画面の中に1個しか置くことができません。これに触れると爆発し、煙が表示され、この煙に巻き込まれたものは、エイリアンでもあたるでも死んでしまいます。地雷でモンスターを倒すと、300点得点が加算されますが、TIMEが0になると地雷を置くことが

# うる星やつら



--- ATARU



--- MONSTER



--- BOX

REAL TIME  
ADVENTURE  
E550



PUSH RETURN KEY !!

©高橋／小学館・キティ・フジテレビ

できなくなります。また、へやを出た時点でTIMEが残っていれば、それに  
応じたボーナス点が加算されますが、  
TIMEが0になってもそれであたるが  
死ぬことはありません。

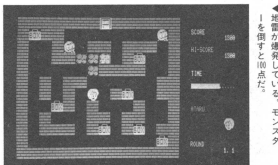
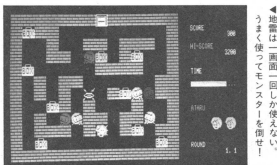
このプログラムは、オールマシン語

で、アドレスは\$HC000～\$HE1EE、  
エントリーアドレス(実行開始番地)は、  
\$HE0C5です。16KバイトのPC-8001  
を使用している人は、\$HC020から入力  
してください。またワークエリアは、  
\$HE700からとっているので、CLEAR

文は必要ありません。

ゲーム中流れている音楽は、カナキーで音が出なくなります。

\*入力方法については、132ページを参照。また、実行は、モニターモードで、GE0C5と入力してください。

[illegible][illegible]









# アイス マン ICE MAN

PC-8001[+PCG]

蔵本 卓哉

## モンスターを倒せ

このゲームは、アイスマンを操作してモンスターをアイスブロックなどで倒すゲームです。

## 遊び方

アイスマンは、**[8]**=上、**[2]**=下、**[4]**=左、**[6]**=右で動きます。壁に向かってスペースキーをおすと、壁をゆすったことになり、その壁ぎわのモンスターはしびれて動かなくなります。この間にモンスターを食べることができます。またアイスマンは、ブロックを投げてモンスターをつぶすことができますが、同時に2つ以上のブロックを投げることはできません。この場合、手前のブロックをつぶすことになります。

また、ダイヤブロックが3個ありますが、これは破壊することができません。このダイヤブロックを、縦横いずれかに3つ並べるとボーナス得点が与えられます。すべてのモンスターを倒すと、1面クリアしたことになり、かかった時間に応じた点数が加えられます。このゲームは、PCGがなくてもできますが、画面などが一部異なります。

## 入力とロード方法

プログラムを入力したり、ロードしたりする前に、CLEAR300、&HCCFF ☐ をかならず入力してください。

リスト1を入力しセーブします。続いてリスト2のマシン語を入力し、チェックした後、リスト1のセーブテープの後に続けてセーブします（マシン語の入力、セーブは132ページを見て

ください）。ロードの方法は、

CLEAR300、&HCCFF ☐

CLOAD "ICE MAN" ☐

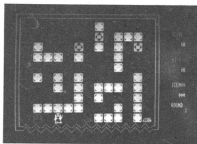
MON ☐

\*L ☐ .....マシン語部分ロード

**[CTRL]+B**

RUN ☐

でスタートします。



▲壁をゆすると、モンスターはしびれて動けなくなる。

## リスト1 ICE MAN

```
10 " M CD00.E760
20 CLEAR300,&HCCFF:IFPEEK(1&HE1FF)=&HC960T050
30 KEY1,"MON"+CHR$(13)+":CHR$(13)+CHR$(2)+":RUN"+CHR$(13)
40 POKE&HEDC0,&H7C:POKE&HEDC1,&HEA:POKE&HEA60,1:END
50 DEF INTA-Z:DIM CO(5):WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:COLOR5:PRINTCHR$(12):LOCATE7,7:
PRINT "Do you have a PCG?":
60 AS=INKEY$:IF AS="Y" THEN PC=1 ELSE IF AS="N" THEN PC=0 ELSE G0
70 LOCATE9,13:PRINT "Use a minute."
80 IF PC=1 THEN GOSUB1000 ELSE GOSUB1100
90 FOR I=&HE00T0&HE9FF:POKE I,0:NEXT
100 DEFUSR=&HE01C:DEFUSR1=&HE050:DEFUSR2=&HE00C:DEFUSR3=&HDFC7:DEFUSR4=&HE011:DE
FUSR5=&HE146:DEFUSR6=&HD2ED:DEFUSR7=&HD086
110 HS=0:GOTO610
120 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:COLOR5,0,1:PRINTCHR$(12):IF PC=1 THEN COLOR5,0,0:PR
INTCHR$(12)
130 TS=715C=0:RO=1:RK=1:F2=0:TM=0:CT=0:MK=1
140 AA=USR(0):POKE&HE83C,2:POKE&HEB24,1:GOTO170
```

[illegible]

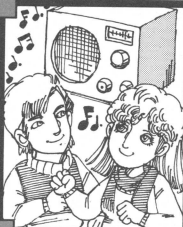
```

670 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
680 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
690 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
700 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
710 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
720 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
730 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
740 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
750 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
760 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
770 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
780 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
790 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
800 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
810 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
820 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
830 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
840 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
850 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
860 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
870 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
880 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
890 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
900 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
910 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
920 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
930 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
940 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
950 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
960 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
970 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
980 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"
990 PRINT "C4=DE40888, G05UB780, 1CLOC7"

```







# トランジスタ回路の バイアス設計 プログラム

PC-8001 mk II

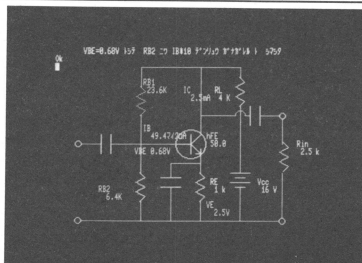
立野 信也

## 回路設計の学習に

写真に示したような電流負帰還バイアス回路の設計のためのプログラムです。トランジスタ回路の学習教材として使ってください。

## 使い方

RUNさせると画面に回路図が表示されます。次にRL、RE、Rin (KΩ)、Vcc [V]をインプットします。ここで、入力した数字を訂正したいときは、「y」をおします。すると、新しい値を順次聞いてきます。変更しない値に関してはRETURNだけ、変更する場合は新しい数を入力してください。また、入力したすべての値が変更する必要がないときは、「n」を入力してください。以上のような手続きが終わると、画面に直流負荷線と交流負荷線が表示されます。そして、交流負荷線が手で定規を動かすように、少しずつ平行移動していき動作点を求めます。動作点とは、直流負荷線と交流負荷線の交点が交流負荷線の中点となる点です。このように、動作点を手で求める方法をコンピュータ上再現するというのが、このプログラムの特徴です。ここでグラフの描き直しが行われ、動作点のIc、Vceが表示されます。次にhFEの値をインプット



すると、IB特性を近似的に求め表示します。それからRETURNキーをおすと、R<sub>B1</sub>、R<sub>B2</sub>、I<sub>B</sub>、I<sub>C</sub>、V<sub>E</sub>の値を計算し、これらを書き込んだ回路図が表示されて、電流負帰還バイアス回路の完成です。

### ＜主な変数について＞

RL	負荷抵抗	kΩ
RE	エミッタ抵抗	kΩ
VCC	電源電圧	V
Rin	次段入力抵抗	kΩ
DC	直流負荷抵抗に対するIcMAX	mA
AC	交流負荷抵抗に対するIcMAX	mA
Y1とY2	直流負荷線と交流負荷線のグラフ上Y座標	
X%とY%	タテ ヨコ軸の目盛の打つ数	
IXとIY(またはSとD)	タテ ヨコ軸の目盛の座標	
XとS	交流負荷線の移動の巾	
SXとSY	交流負荷線の中心、座標	
hFE	トランジスタの増幅率	
X3, Y3	ベースバイアスの座標	
IB	ベースバイアス電流	
R2B	ブリーダ抵抗	最終的にまとめる
RI1B		パラメータ
IC	コレクタ電流	
VE	エミッタ電圧	

▲トランジスタ回路のバイアス設計プログラムの主な変数。

# リスト1 トランジスタ回路のバイアス設計

```

10 CIRCLE=.25:0.1:WIDTH=80.25
20 IF A#="" THEN 30
30 LOCATE 8,8:PRINT "A23-9 1 679974"
40 LOCATE 8,8:PRINT "LOCATE 48,5:PRINT "R" LOCATE 48,6:PRINT "L" K"
50 LOCATE 19,17:PRINT "RE" LOCATE 19,18:PRINT "LOCATE 19,18:PRINT "L" K"
60 LOCATE 19,17:PRINT "V" LOCATE 19,18:PRINT "LOCATE 19,18:PRINT "L" K"
70 LOCATE 12,12:PRINT "C" LOCATE 12,13:PRINT "LOCATE 12,13:PRINT "L" K"
80 LOCATE 8,8:PRINT "LOCATE 12,13:PRINT "L" K"
90 LOCATE 8,8:PRINT "LOCATE 12,13:PRINT "L" K"
100 IF A#="" THEN 30
110 IF A#="" THEN 30
120 *****
130 *****
140 *****
150 *****
160 *****
170 *****
180 *****
190 *****
200 *****
210 *****
220 *****
230 *****
240 *****
250 *****
260 *****
270 *****
280 *****
290 *****
300 *****
310 *****
320 *****
330 *****
340 *****
350 *****
360 *****
370 *****
380 *****
390 *****
400 *****
410 *****
420 *****
430 *****
440 *****
450 *****
460 *****
470 *****
480 *****
490 *****
500 *****
510 *****
520 *****
530 *****
540 *****
550 *****
560 *****
570 *****
580 *****
590 *****
600 *****
610 *****
620 *****
630 *****
640 *****
650 *****
660 *****
670 *****
680 *****
690 *****
700 *****
710 *****
720 *****
730 *****
740 *****
750 *****
760 *****
770 *****
780 *****
790 *****
800 *****
810 *****
820 *****
830 *****
840 *****
850 *****
860 *****
870 *****
880 *****
890 *****
900 *****
910 *****
920 *****
930 *****
940 *****
950 *****
960 *****
970 *****
980 *****
990 *****

```





# バイオリズム

PC-8001mk II

ぬかるみのおじん

## バイオリズムとは

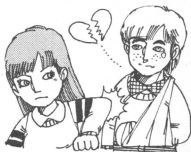
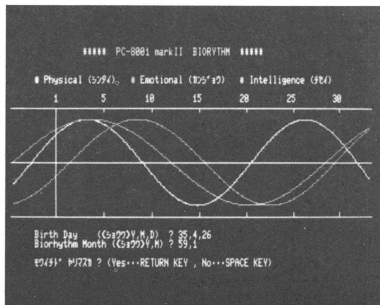
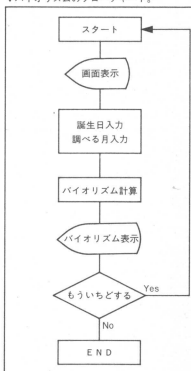
一般的に普及しているバイオリズムをPC-8001mk IIで表示させようというわけで、作られたプログラムです。

バイオリズムとは、人間の身体・感情・知性にはそれぞれ、一定のリズム(周期)があるという学説におけるリズムのことを言います。そして、身体は23日、感情は28日、知性は33日の周期でサイン(正弦)曲線を描くとされています。

## 遊び方

RUNさせると、生年月日と見たい年月を入力するように表示されますから両方とも昭和の年号で年・月・日の間を"."で区切って入力してください。身体・感情・知性の1か月分のバイオリズム曲線が、それぞれ黄・赤・緑の3色で画面に表示されます。これは、自分の身心の状態の一つの指標にはなるとは思いますが、最終的にはやはり本人の気持ちのもちようだと思います。

▼バイオリズムのフローチャート。



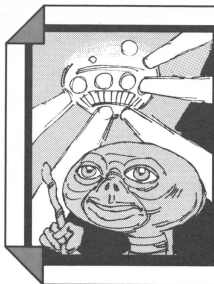
▲黄、赤、緑の3色で、あなたのバイオリズム曲線を表示します(昭和35年4月26日生まれのあなたの昭和59年1月のバイオリズム曲線)。

# リスト1 バイオリズム

```

100 *****
110 * PC-8001 markII *
120 * BIORYTHEM *
130 * BY A.TAKAMI *
140 *****
150
160 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH80,25:COLOR7,0,0
170 CMD SCREEN2,0,6:CMD CLS 3
180 DEFINT I-N
190 DIM MN(12,1)
200 DEFFNM(Y)=- (Y MOD 4=0)AND(Y MOD 400>0)
210 FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 12
220 READ MN(J,1)
230 NEXT:NEXT
240 COLOR5:PRINTTAB(15);***** PC-8001 markII BIORYTHEM *****
250 PRINT :PRINT :COLOR6:PRINTTAB(5);●;
260 COLOR7:PRINT :Physical (シタイ) ;
270 COLOR2:PRINT :●;
280 COLOR7:PRINT :Emotional (カンシヨウ) ;
290 COLOR4:PRINT :●;
300 COLOR7:PRINT :Mental (シセイ)
310 LOCATE0,5
320 PRINT"      1      5      10      15      20      25      30
330 PRINT"-----
340 FOR I=1 TO 5
350 PRINT"      |
360 NEXT
370 PRINT"-----
380 FOR I=1 TO 5
390 PRINT"      |
400 NEXT
410 PRINT"-----
420 PRINT :CONSOLE20,25
430 INPUT Birth Date (<3桁>Y,M,D) :BY$,BM,BD
440 Y$=BY$:GOSUB 670:BY=Y
450 IF BM<1 OR NM>12 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 430
460 IF BD<1 OR BD>MN(BM,FNM(BY)) THEN PRINT CHR$(7R):GOTO 430
470 INPUT Biorythm Mounth (<3桁>Y,M) :NY$,NM
480 Y$=NY$:GOSUB 670:NY=Y
490 IF NM<1 OR NM>12 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 420
500 M2=FNM(BY):AL=-BD
510 FOR M=BM TO 12:AL=AL+MN(M,M2):NEXT
520 IF BY=NY THEN 570
530 FOR Y=BY+1 TO NY
540 M2=FNM(Y)
550 AL=AL+365+M2
560 NEXT
570 M2=FNM(NY)
580 FOR M=NM TO 12:AL=AL-MN(M,M2):NEXT
590 IF AL>23*28*33 THEN AL=AL-23*28*33:GOTO 590
600 P=AL MOD 23:E=AL MOD 28:M=AL MOD 33
610 FOR X=-4 TO 34 STEP .09:CMD PSET (X*8+38,100-38*SIN((X+P)/23*6.28)),3:NEXT
620 FOR X=-4 TO 34 STEP .1:CMD PSET (X*8+38,100-38*SIN((X+E)/28*6.28)),1:NEXT
630 FOR X=-4 TO 34 STEP .11:CMD PSET (X*8+38,100-38*SIN((X+M)/33*6.28)),2:NEXT
640 PRINT :PRINT " モイチト カリヌカ ? (Yes...RETURN KEY , No...SPACE KEY)
650 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 650
660 IF A$="" THEN CMD CLS 3:GOTO 760 ELSE RUN
670 Y$=Y$+
680 IF LEFT$(Y$,1)="" THEN Y=VAL(MID$(Y$,2))+1925:RETURN
690 IF LEFT$(Y$,1)="" THEN Y=VAL(MID$(Y$,2))+1900:RETURN
700 Y=VAL(Y$):RETURN
710 DATA 31,28,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31
720 DATA 31,29,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31
730 DATA 13,-3,57,44,1,9,-7,-9,-2,1,12,-84,17,8,-2,2,-25,8,27,-26,-28,-3,22
740 DATA 66,23,-89,33,18,-16,6,0,-41,44,21,1,13,3,-17,19,-5,3,-9,-4,14,-102,3,22
750 DATA 32,19,10,-10,9,-1,4,-12,-84,-3
760 END

```



# アップアップ UP-UP

PC-8001 mk II

岡野 紀一郎

## エイリアンを救え

ビルにとらわれているエイリアンを屋上にまで逃がし、上空を行き来するUFOに飛び移り無事に収容してもらうゲームです。

## 遊び方

BASICとマシン語の入力が終了してからRUNさせると、初期画面が現れます。

スペースキーでゲームスタートです。まず、エイリアンが一匹舞い降ります。エイリアンは、[4]=左、[6]=右、[8]=上、[スペースキー]=ミサイル発射のキー操作で動きますが、移動に関しては次のルールがあります。

1、エイリアンが空中を飛んでいるときは、左右に移動することはできません。

2、上へ飛び上がることができませんが、エイリアンが空中にいるときに[8]のキーを離すと、いっさいのコントロールをすることができません。

3、ミサイルを発射することができませんが、前述と同様に着地しているときのみに有効です。また、1つのミサイルを発射し、それが消えるまで次のミサイルを発射することはできません。

以上の移動のルールにしたがって、

まずミサイルで上階の床に穴をあけ、そこから上階に飛び上がり、床の動きを利用してうまく着地し、床の移動によって落ちてしまわないような安全な場所に左右移動します。これをくり返して屋上まで進み、それからUFOに飛び移るわけですが、次の場合にはエイリアンは爆発します。

1、1匹のエイリアンが脱走するのに、エネルギーの制限があり、そのエネルギーが尽きるとその場で自爆します。

2、屋上からUFOに飛び移るとき、UFOの真下の部分以外の赤い線は、バリアーになっているので、その赤い線に接触するとエイリアンは自爆します。

3、2面目からは、各階の天井にぶつかることが禁止され、ぶつかったエイリアンは自爆します。そのため、2面目以降は上に飛び上がるタイミングが微妙になりむずかしくなります。

1匹、1匹のエイリアンに関しては以上のようなことですが、次の場合は、ゲームオーバーとなります。

1、ゲームは、エイリアンが5匹死ねとおしまいです。たとえば、第1面で4匹エイリアンが死んだ場合は、2面目以降で1匹でもエイリアンが死ね、1面目から合わせて5匹のエイリアンが死んだことになるので、ゲームオーバーとなります。なお、エイリアンが一匹UFOに救出されることに、エイリアンが点減し、得点が加算されます。

2、エイリアンやUFOのような味方を

撃ってしまったときは即座にゲームオーバーとなります。

3、途中の階に、脱走を警戒するためのスキャニングビーム(※)が行ったり来たりしています。これに触れた場合、また、このビームにミサイルが命中してしまったときは、エイリアンの脱走が敵に知られたことになりゲームオーバーとなります。

面をクリアすることにより、ボーナス得点が加算されることになっていますが、作者も2面をクリアしたことがないので(編集部でもクリアしていません。赤面)、3面目以後のことはわかりません。とにかく、むずかしいのです。エイリアンのうち最初のなん匹かは、道を作るだけで時間切れになってしまうので3~4面目でUFOにたどりつけるというくらいのもりで始めたらよいでしょう。

かなり高度なテクニックを必要とするゲームです。上階に乗り移るのに失敗すると、徐々に床が削りとられ、ますますエイリアンのいる場所が狭くなっていき、大変です。また、2面目以降は特にタイミングがむずかしくなるので、どうしてもうまくいかない方は、9310行のPOKE以降を消すと第1面と条件が同じになり、すこしは簡単になるかと思います。

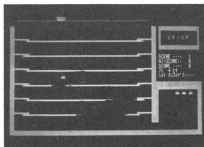
\*プログラムの入力については、132ページを参照してください。

# リスト1 UP-UP メインプログラム

```

1 *****
2 *
3 *          UP-UP
4 *
5 *          Copyright 1983 by K.OKANO
6 *
7 *****
8 KEY 6,"CMD CLS 3"+CHR$(13):KEY 1,"data "
9 '----- ミキセツタイ -----
10 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CMD CLS 3
11 DIM AD$(5):CLEAR 300,&HCFFF
12 DEFUSR0=&HD000 'メイン ルーチン
13 DEFUSR1=&HD040 'alien ヲ 5ヶ カク
14 DEFUSR2=&HD070 'alien ヲ クス
15 DEFUSR3=&HD0720 'alien ハ'クハツ
16 DEFUSR4=&HD0730 'alien ヲ 1ヶ カク
17 SC=0:HS=0:S=1:AL=1:D=0
18 AD$(1)="4E":AD$(2)="51":AD$(3)="54":AD$(4)="57":AD$(5)="5A"
19 GOSUB 9000:POKE &HD18C,&HC0:POKE &HD18D,&HD1
20 '----- メイン ルーチン -----
21 GOSUB 9000
22 GOSUB 1000 'カ'メン ラ カク
23 AA=USR0(0)
24 Z=PEEK(&HD100)
25 ON Z GOTO 200,200,300,400,200,500
26 200 '----- Alien ハ'カ'イ サレム -----
27 AA=USR3(0):GOSUB 9800:AA=USR2(0)
28 D=D+1:IF D>4 THEN 9100:GAMEOVER
29 AL=AL+1:IF AL>5 THEN 9300 '*G.CHANGE
30 POKE &HD102,&HA7:POKE &HD101,VAL("&h"+AD$(AL))
31 GOSUB 590:GOSUB 595:GOSUB 9970:GOTO 130
32 300 '----- alien カ' UFO ニ ノリツル -----
33 FOR I=0 TO 15:A=USR4(0):BEEP 1:FOR J=1 TO 30:NEXT J:A=USR2(0):BEEP 0:FOR K=1
34 TO 20:NEXT K:NEXT I
35 SC=SC+100*S:GOSUB 9970
36 GOSUB 590:GOSUB 595:GOTO 230
37 400 '----- ミカタ ラ クツラマツタ -----
38 BEEP:GOTO 9100
39 500 '----- time up -----
40 FOR J=1 TO 5:BEEP 1:GOSUB 550:GOSUB 570:BEEP 0:GOSUB 560:GOSUB 580:NEXT J
41 COLOR 7:GOSUB 590:GOSUB 595:GOTO 200
42 550 COLOR 6:LOCATE 10,10:PRINT "***** T I M E - U P ! ! *****":RETURN
43 560 LOCATE 10,10:PRINT "":RETURN
44 570 FOR I=0 TO 250:NEXT I:RETURN
45 580 FOR I=0 TO 50:NEXT I:RETURN
46 590 CMD LINE (236,120)-(239,167),3,BF:RETURN
47 595 K=&HD11A:POKE K,&H30:POKE K+1,&H20:POKE K+2,&HB0:POKE K+3,&HA5:RETURN
48 1000 '----- カ'メン ラ カク -----
49 1010 CMD SCREEN 2:CMD CLS 3
50 1020 CMD LINE (0,16)-(239,199),2,BF
51 1030 CMD LINE (8,8)-(231,191),0,BF
52 1040 CMD LINE (232,110)-(319,199),2,BF
53 1050 CMD LINE (232,180)-(239,191),0,BF
54 1060 CMD LINE (240,124)-(311,191),0,BF
55 1080 X1=16:X2=32:X3=207:X4=223:Y1=40:Y2=65
56 1090 FOR I=1 TO 3:CMD LINE(X1,Y1)-(X3,Y1+2),2,BF:Y1=Y1+50:NEXT I
57 1100 FOR I=1 TO 3:CMD LINE(X2,Y2)-(X4,Y2+2),2,BF:Y2=Y2+50:NEXT I
58 1110 X1=8:X2=31:X3=208:X4=239:Y1=37:Y2=37
59 1120 FOR I=1 TO 6:CMD LINE(X1,Y1)-(X2,Y1+2),2,BF:Y1=Y1+25:NEXT I
60 1130 FOR I=1 TO 6:CMD LINE(X3,Y2)-(X4,Y2+2),2,BF:Y2=Y2+25:NEXT I
61 1140 COLOR 2:LINE(60,2)-(77,6),"■",B
62 1150 COLOR 6:LOCATE 64,4:PRINT "U P - U P":COLOR 7
63 1160 LOCATE 60,8:PRINT USING "SCENE .... ##":S
64 1170 LOCATE 60,9:PRINT USING "HI-SCORE-*****":HS
65 1180 LOCATE 60,10:PRINT USING "SCORE *****":SC
66 1185 LOCATE 60,11:PRINT "ア'ト ";5-D; "ヒ'"
67 1187 LOCATE 60,12:PRINT "ミ'スト オ'ミ'ア'ス....."
68 1190 AA=USR1(0):GOSUB 2000
69 1200 IF INP(9)<>191 THEN 1200
70 1210 FOR I=1 TO 30:BEEP 1:FOR J=1 TO 20:NEXT J:BEEP 0:NEXT I

```



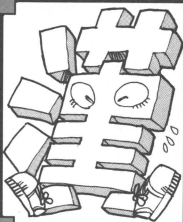
▲きみは何匹エイリアンを救えるか?

リスト続く

[illegible]

D1A8 E0 D2 3A 23 D1 FE 01 CA 90 D2 CD B5 D1 22 03 D1 :5A  
 D1B8 CD 00 D1 C9 00 2A 01 D1 11 80 FF 19 C9 00 00 :C5  
 D1C8 2A 01 D1 11 50 00 06 08 36 00 17 10 FB 2A 01 :C1  
 D1D8 23 06 08 36 00 19 10 FB 2A 03 D1 22 01 3A 95 :BC  
 D1E8 D1 FE 01 CA F2 D1 3E 01 32 05 D1 2A 01 D1 C0 :F3  
 D1F8 D0 C9 3E 02 32 05 D1 2A 01 D1 C0 B0 C9 00 :C8  
 D208 2A 01 D1 11 80 02 19 7E 00 C2 17 D2 2A 01 :C7  
 D218 11 50 00 19 22 03 D1 CD C0 D1 C9 00 00 00 :97  
 D228 2A 01 D1 23 23 7E FE 00 C2 32 D2 2A 01 D1 :C5  
 D238 03 D1 CD C0 D1 C9 00 00 00 00 00 00 00 :FB  
 D248 2A 01 D1 2B 7E FE 00 C2 40 D2 22 03 D1 CD :D1  
 D258 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :C9  
 D268 2A 01 D1 11 80 02 19 7E FE 00 CA 7A D2 23 :FE  
 D278 00 CA 7A D2 3E 01 C3 95 D2 3E 82 32 00 D1 :C3  
 D288 00 01 32 00 D1 21 2C D1 E3 C9 00 00 00 00 :8E  
 D298 3E 03 32 00 D1 21 2C D1 E3 C9 00 00 00 00 :C6  
 D2A8 7E FE 00 CA 82 D2 23 7E 55 CA 02 D2 AF 32 :2A  
 D2B8 D1 C9 3E 01 32 21 D1 C9 00 00 00 00 00 00 :C7  
 D2C8 7E FE 55 CA 02 D2 23 7E 55 CA 02 D2 AF 32 :2A  
 D2D8 D1 C9 3E 01 32 22 D1 C9 00 00 00 00 00 00 :C8  
 D2E8 7E FE 11 CA F2 D2 23 7E 11 CA F2 D2 AF 32 :23  
 D2F8 D1 C9 3E 01 32 23 D1 C9 00 00 00 00 00 00 :C8  
 D308 01 3E 01 32 23 D1 C9 00 00 00 00 00 00 :D4  
 D318 D1 3A 09 D1 FE 00 CA 10 D3 AF 00 CA 70 D3 :C3  
 D328 02 D1 C9 CD 00 D3 3A 09 D1 FE 00 CA 70 D3 :C3  
 D338 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :D4  
 D348 01 37 00 ED 00 C9 01 37 00 ED 00 C9 00 00 :D1  
 D358 2A 01 D1 11 50 00 06 08 36 00 19 10 FB 2A :01  
 D368 23 06 08 36 00 19 10 FB 2A 01 D1 11 80 21 :59  
 D378 D0 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :C1  
 D388 08 8D CD 46 D3 11 89 8C 21 B8 8C D0 46 D3 :11  
 D398 94 D1 F2 94 21 F3 94 CD 40 D3 11 A2 94 21 :A3  
 D3A8 11 F2 94 21 F3 94 CD 40 D3 11 59 9C 21 58 :9C  
 D3B8 46 D3 11 F2 94 21 F3 94 CD 40 D3 11 59 9C :21  
 D3C8 9C CD 46 D3 11 F2 94 21 F3 94 CD 40 D3 11 :42  
 D3D8 2A 01 D1 11 80 02 19 7E 00 C2 17 D2 2A 01 :C7  
 D3E8 F9 AB 21 F8 AB CD 46 D3 11 49 AC 21 AB AC :D3  
 D3F8 D3 11 69 AC 21 98 AC CD 46 D3 11 92 83 21 :93  
 D408 CD 40 D3 11 E2 83 21 E3 83 CD 40 D3 11 32 :84  
 D418 33 84 CD 40 D3 11 E2 83 21 E3 83 CD 40 D3 :06  
 D428 CD 50 D3 11 82 8C 21 83 8C CD 40 D3 11 02 :8C  
 D438 03 8C CD 40 D3 11 22 80 21 83 8C CD 40 D3 :11  
 D448 94 21 88 94 CD 46 D3 11 09 94 21 D8 94 CD :46  
 D458 11 29 95 21 89 95 CD 46 D3 11 22 9C 21 23 :9C  
 D468 40 D3 11 72 9C 21 73 9C CD 40 D3 11 C2 9C :21  
 D478 9C CD 40 D3 11 72 9C 21 73 9C CD 40 D3 11 :79  
 D488 21 78 AB CD 46 D3 11 29 A4 21 28 A4 CD 46 :D3  
 D498 C2 AB 21 C3 AB CD 40 D3 11 12 AC 21 13 :AC

D4A8 D3 11 62 AC 21 63 AC CD 40 D3 11 C9 B3 21 :C8  
 D4B8 CD 46 D3 11 19 B4 21 18 B4 CD 46 D3 11 69 :B4  
 D4C8 68 BA C9 00 CD D8 D1 C9 00 00 00 00 00 :41  
 D4D8 3A 0B 01 FE 01 CA F7 D4 CD 70 D5 3A 0B D1 :C3  
 D4E8 C0 08 09 FE 0F C0 3E 01 32 08 D1 32 0A :7E  
 D4F8 D7 22 0C D1 36 01 C9 2A 0C D1 CD B8 D1 :7E  
 D508 CA 18 05 FE 4A CA 80 D5 55 CA 0D D5 CD :50  
 D518 3E 04 32 00 D1 C3 95 D2 2A 0C D1 36 00 :CD  
 D528 22 0C D1 36 01 C9 00 00 00 00 00 00 :FF  
 D538 2A 0C D1 36 00 AF 32 0A D1 36 01 AF 32 :0A  
 D548 2A 0C D1 36 00 AF 32 0A D1 36 00 AF 32 :0A  
 D558 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :C9  
 D568 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00  
 D578 3A 0B D1 FE 01 C8 D8 09 FE FF C0 AF 32 :08  
 D588 CD 18 25 36 00 AF 32 0A D1 2A 0C D1 12 :20  
 D598 19 19 D2 0C D1 C9 00 00 00 00 00 00 :AA  
 D5A8 00 0A 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :55  
 D5B8 55 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :55  
 D5C8 FF FF FC 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :55  
 D5D8 3A 12 D1 FE 30 C2 EF 05 AF 32 12 D1 3A :13  
 D5E8 00 CA E9 05 AF 32 13 D1 C9 3E 01 32 13 :D1  
 D5F8 32 12 D1 2A 10 D1 3A 13 D1 FE 00 CA 05 :D6  
 D608 10 D1 C3 09 D6 2B 22 10 D1 EB 21 A0 D5 :01  
 D618 ED 00 CD 28 D6 CD 28 D6 CD 28 D6 CD 28 :D6  
 D628 D6 CD 28 D6 CD 28 D6 CD 28 D6 CD 28 D6 :D6  
 D638 E1 01 06 00 ED 00 C9 00 00 00 00 00 00 :00  
 D648 2A 14 D1 CD 70 D6 2A 16 D1 7E FE 00 CA :85  
 D658 01 CA 89 D4 CD 06 3E 05 32 00 D1 C3 95 :D2  
 D668 2A 14 D1 3A 19 D1 FE 2E CA 94 D6 32 18 :06  
 D678 2A 14 D1 3A 19 D1 FE 2E CA 94 D6 32 18 :06  
 D688 28 22 16 D1 C9 3A 18 D1 FE 2E CA 94 D6 :32  
 D698 D1 C3 AB D6 AF 32 18 D1 3A 19 D1 FE 00 :CA  
 D708 AF 32 19 D1 C9 3E 01 32 19 D1 C9 AF 32 :0A  
 D718 16 D1 36 FF 22 14 D1 C9 AF 32 0A D1 C3 :06  
 D728 2A 01 D1 11 50 00 06 08 36 00 19 36 10 :36  
 D738 2A 01 D1 11 50 00 06 08 36 00 19 36 10 :36  
 D748 23 06 08 36 00 19 36 00 19 36 00 19 36 :00  
 D758 36 08 36 00 19 36 00 19 36 00 19 36 00 :13  
 D768 AF D3 5C 2A 01 D1 11 50 00 06 08 36 00 :19  
 D778 2A 01 D1 23 06 08 36 00 19 10 FB AF D3 :5F  
 D788 AF D3 5C 2A 01 D1 CD C0 D6 AF D3 5F C9 :00  
 D798 2A 01 D1 11 80 02 19 7E FE 00 CA 58 D7 :00  
 D7A8 2A 01 D1 11 80 02 19 7E FE 00 CA 58 D7 :00  
 D7B8 2A 01 D1 11 80 02 19 7E FE 00 CA 58 D7 :00  
 D7C8 2A 01 D1 11 80 02 19 7E FE 00 CA 58 D7 :00  
 D7D8 2A 01 D1 11 80 02 19 7E FE 00 CA 58 D7 :00  
 D7E8 2A 01 D1 11 80 02 19 7E FE 00 CA 58 D7 :00  
 D7F8 2A 01 D1 11 80 02 19 7E FE 00 CA 58 D7 :00



# 漢字フォント

PC-8801+漢字ROM

田中 三喜男

## 漢字の字体がわかる

JIS第一水準と非漢字(コード&H2122~&H4F53)、すべてのフォント(字体)を調べることができます。これによって、ワープロの外字登録の際の参考になるでしょう。

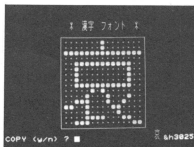
## 使い方

RUNさせると、漢字コードの&H3021~&H4F53までの漢字フォントを順番

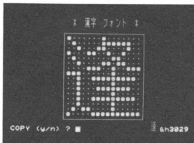
に画面に表示するデモが始まります。(半角と1/4角は除く)

1つのフォントを表示し終えるごとに、(PUSH RET)と1秒間表示されるので、その時RETURNキーをおして下さい。するとDEMOからCopyルーチンへ移ります。あなたの望む漢字コードの入力を要求してくるので、&H2122~&H4F53までを入力してください。するとデモと同じように漢字フォントを表示し、それが終わるとコピーをするか否かを聞いてくるので、プリンターにコピーするなら(Y)キーを、コピーしないのならそれ以外のキーをおし

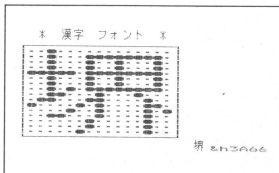
て下さい。コピーが終了すると、再度漢字コードの入力を要求してきます。ここで、RETURNキーのみ入力すると直前に表示した漢字コード+1の漢字からデモが始まります。以下同様の手続きにより、すべての漢字フォントを調べることができます。なお、漢字コードは連続でなく、94個で1群を作っており、群間は162個離れています(PC-8801ユーザーズマニュアル、19-19~19-29参照)。ですから、デモルーチンではこの群間の162個をスキップしてアクセスするようにしてあります。ワープロなどで活用してください。



▲哀しいという漢字フォントです。漢字コードは、&h3025



▲逢うは&h3029です。'逢いたくて、やがて哀しいフォントかな'



▲漢字フォントはプリンターにも出力できます。この例は&h3A66、罫です。

# リスト1 漢字フォントプログラム

```

1000 / *****
1010 / ***** KANJI フォント Ver 1.3 *****
1020 / ***** Copyright (C) 1983 *****
1030 / ***** by *****
1040 / ***** MIKIO TANAKA *****
1050 / *****
1060
1070 ***** program start *****
1080 *INITIAL
1090 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1 :SCREEN 0,0 :DEFINT A-Z
1100 FOR I=0 TO 7 :COLOR=(I,I) :NEXT :ROLL 100 :ROLL 100
1110 DIM A$(18) :K=&H3021 :GOSUB *WAKU1
1120 :
1130 GOSUB *TITLE :GOSUB *INFO
1140 GOSUB *TITLE :GOTO *DEMO.START
1150 :
1160 ***** copy routine *****
1170 *MAIN.START
1180 LOCATE ,,1 :GOSUB *WAKU2 :COLOR 5
1190
1200 *MAIN.LOOP
1210 GOSUB *K.INPUT
1220 GOSUB *K.PUT
1230 GOSUB *WAKU2
1240 GOSUB *K.DOT
1250 GOSUB *BELL
1260 GOSUB *YES.NO
1270 GOTO *MAIN.LOOP
1280 :
1290 ***** demo routine *****
1300 *DEMO.START
1310 LOCATE ,,0 :L=0 :IF K<&H3021 THEN START=&H3021 ELSE START=K
1320
1330 *DEMO.LOOP
1340 FOR K=START TO &H4F53
1350 L=L+1
1360 IF K=P OR L=95 THEN START=K+&HA2 :L=0 :GOTO *DEMO.LOOP
1370 GOSUB *K.PUT
1380 GOSUB *WAKU2
1390 GOSUB *K.DOT
1400 GOSUB *BELL
1410 GOSUB *PUSH
1420 NEXT
1430 :
1440 START=&H3021 :GOTO *DEMO.LOOP
1450 :
1460 ***** sub routine *****
1470 :
1480 ; ----- カンシ" ラ カク -----
1490 *K.PUT
1500 COLOR 5 :LOCATE 33,23 :PRINT "&h";:COLOR 7 :PRINT HEX$(K);
1510 PUT(500,175),KANJI(K),PSET,6,0 :KK=K :KK#=K$
1520 RETURN
1530 :
1540 ; ----- カンシ" ノ DOT ラ ヨム -----
1550 *K.DOT
1560 COLOR 2
1570 FOR XX=500 TO 515
1580 FOR YY=175 TO 190
1590 X=(XX-500)+13 :Y=(YY-175)+5
1600 IF POINT(XX,YY)=6 THEN LOCATE X,Y :PRINT "●" :BEEP 1 :BEEP 0
1610 NEXT
1620 NEXT :RETURN
1630 :
1640 ; ----- ホリカンシ -----
1650 *WAKU1
1660 A$(1)=" " :A$(18)=" "
1670 FOR I=2 TO 17 :A$(I)=" | ..... | " :NEXT

```

リスト続く



```

1680 RETURN
1690 :
1700 : ----- ありかんシ ラ カク -----
1710 *WAKU2
1720 LOCATE 0,4 :COLOR 4
1730 FOR I=1 TO 18 :PRINT TAB(13) A$(I) :NEXT
1740 RETURN
1750 :
1760 : ----- コピ- 入-チン 入/ info ----
1770 *PUSH
1780 COLOR 7 :LOCATE 16,23
1790 INPUT WAIT 10,"PUSH RETJ",DUMY$:RETURN *MAIN.START
1800 LOCATE 16,23 :PRINT SPC(11)
1810 RETURN
1820 :
1830 : ----- かんじ コ-ト input -----
1840 *K.INPUT
1850 LOCATE 16,23 :PRINT SPC(11)
1860 LOCATE 1,23 :INPUT "kanji code =&h",K$
1870 LOCATE 1,23 :PRINT SPC(20)
1880 IF K$="" THEN K=KK+1 :P=VAL("&H"+(LEFT$(KK$,2)+"7F")):RETURN *DEMO.START
1890 IF K$<"2122" OR K$>"4F53" OR 4<>LEN(K$) THEN BEEP :GOTO 1860
1900 K=VAL("&h"+K$):RETURN
1910 :
1920 : ----- コピ- (y/n) -----
1930 *YES.NO
1940 COLOR 5 :LOCATE 3,23 :PRINT "COPY (y/n) ? ":Y$=INPUT$(1)
1950 IF 0<>INSTR("Yy",Y$) THEN LOCATE 3,23 :PRINT SPC(13) :COPY 5
1960 RETURN
1970 :
1980 : ----- 入 入 -----
1990 *BELL
2000 FOR I=0 TO 2
2010 BEEP 1 :FOR T=0 TO 60 :NEXT
2020 BEEP 0 :FOR T=0 TO 40 :NEXT
2030 NEXT :RETURN
2040 :
2050 : ----- タイトル -----
2060 *TITLE
2070 RESTORE 2290
2080 FOR XX=1 TO 11
2090 READ T$:T=VAL("&h"+T$)
2100 PUT(XX*20+220,10),KANJI(T),PSET,5,0
2110 NEXT
2120 RETURN
2130 :
2140 : ----- アンナイ -----
2150 *INFO
2160 RESTORE 2300 :XX=0 :YY=50 :C=7
2170 FOR I=1 TO 80
2180 READ T$:T=VAL("&h"+T$) :XX=XX+1
2190 IF I=29 THEN XX=1 :YY=YY+30
2200 IF I=56 THEN XX=5 :YY=YY+70
2210 IF I=73 THEN C=6
2220 PUT(XX*20+40,YY),KANJI(T),PSET,C,0 :BEEP 1:BEEP 0
2230 NEXT
2240 IF INKEY$="" THEN 2240
2250 ROLL 100 :ROLL 100
2260 RETURN
2270 :
2280 :
2290 DATA 2176,2120,3441,387A,2120,2555,2529,2573,2548,2120,2176
2300 DATA 2433,244E,2557,256D,2530,2569,2560,244F,2122,3441,387A,2352
2310 DATA 234F,234D,4662,244E,2555,2529,2573,2548,2126,2547,213C,253F
2320 DATA 2472,2349,213F,234F,255D,213C,2548,2472,444C,2437,2446,2122
2330 DATA 2522,252F,253B,2539,2439,246B,2433,2448,244A,2437,244B,2122
2340 DATA 493D,3C28,2447,242D,245E,2439,2123,013C,0148,0149,0154,0100
2350 DATA 0141,014E,0159,0100,014B,0145,0159,013E,0100,0100,0100,0100
2360 DATA 215A,4544,4366,2120,3B30,346E,434B,215B
2370 END OF LIST

```



# ペア ギャザー PAIR GATHER

PC-8801

犬丸 秀夫

©高橋/小学館・キティ・フジテレビ

## うる星トランプだ

うる星やつらのキャラクターのうち、ラム、あたる、しのぶ、面堂、サクラ、テン、ダッピヤ(宇宙人)、チェリーの描かれたカードを一定の規則に基づいてそろえようというゲーム。グラフィックのおもしろさと、トランプの7ブリッジのおもしろさがミックスした思考型ゲームの決定盤!

## 遊び方

このゲームは、カードのそろえかたによって得点が異なります。

- 1、**ラブ・ペア**：同じ種類のカードを2枚ずつ4組集めます。なお、同じ種類のカードが2組あってもかまいません。この組み合わせの得点は100点です。
- 2、**ラブ・カルテット**：同じ種類のカードを4枚ずつ2組集めます。この組み合わせの得点は300点です。
- 3、**シックス・スター**：同じ種類のカードを6枚と、他の種類のカードを2枚集めます。この組み合わせの得点は400点です。
- 4、**オール・セイム**：同じ種類のカードを8枚集めます。この組み合わせの得点は、1000点+ボーナス100点で1100点です。
- 5 **オール・キャスト**：すべての種類の

カードを1枚ずつ、合計8枚を集めます。この組み合わせの得点は500点です。

以上がすべてのカードの組み合わせですが、組み合わせとは別に得点を左右するものが2つあります。それは、画面左上に表示される“ラッキー”および“デビル”のカードで、ラッキーのカードが組み合わせに含まれる場合、1枚につき10点が加算され、デビルのカードが含まれている場合は1枚につき10点減点されます。

以上のルールにしたがってゲームを進めていくのですが、カードのチェンジは1回につき1枚ずつしかできません。カードチェンジは、画面下に表示されるカードの下記号(A-H)のうちの1つを入力すると、その上のカードが消えて新しいカードが加わります。カードチェンジの回数は、1面につき10回しかないので、この回数内のカードチェンジで前述の5種類の組み合わせのうちの1つをつくらなくてはなりません。

組み合わせができたら、**F・S**キーをおしてください。今までの得点に今回の得点が加算されます。

なお、10回のチェンジで上述の組み合わせができなかったときは、ゲームオーバーになりますので、点が低くてもあがっておいたほうがよいでしょう。  
\*プログラムの入力のしかたは132ページを参照してください。

## プログラムの入力とセーブ方法

リスト1を入力し、エラーのないことを確かめて、セーブし、セーブしたテープは巻きもどさずに取り出します。

次に、リスト2のマシン語プログラムを入力し、\*GE400を実行した後BASICにもどります。

リスト3を入力し、RUNさせると絵が描かれた後、マシン語のセーブメッセージが出ますので、リスト1のセーブテープをセットし、**[PLAY REC]**で絵データが記録されます。



▲どのカードをチェンジするか?



▲どんなあがって、点をかせげ!!

※リスト2は、「PC-Technow8800Vol.1」P.244版アスキー出版のもので、©システムソフト

# リスト1 PAIR GATHER メインプログラム

```

18  *
19  *
20  *
21  *
22  *
23  *
24  *
25  *
26  *
27  *
28  *
29  *
30  *
31  *
32  *
33  *
34  *
35  *
36  *
37  *
38  *
39  *
40  *
41  *
42  *
43  *
44  *
45  *
46  *
47  *
48  *
49  *
50  *
51  *
52  *
53  *
54  *
55  *
56  *
57  *
58  *
59  *
60  *
61  *
62  *
63  *
64  *
65  *
66  *
67  *
68  *
69  *
70  *
71  *
72  *
73  *
74  *
75  *
76  *
77  *
78  *
79  *
80  *
81  *
82  *
83  *
84  *
85  *
86  *
87  *
88  *
89  *
90  *
91  *
92  *
93  *
94  *
95  *
96  *
97  *
98  *
99  *
100  *
101  *
102  *
103  *
104  *
105  *
106  *
107  *
108  *
109  *
110  *
111  *
112  *
113  *
114  *
115  *
116  *
117  *
118  *
119  *
120  *
121  *
122  *
123  *
124  *
125  *
126  *
127  *
128  *
129  *
130  *
131  *
132  *
133  *
134  *
135  *
136  *
137  *
138  *
139  *
140  *
141  *
142  *
143  *
144  *
145  *
146  *
147  *
148  *
149  *
150  *
151  *
152  *
153  *
154  *
155  *
156  *
157  *
158  *
159  *
160  *
161  *
162  *
163  *
164  *
165  *
166  *
167  *
168  *
169  *
170  *
171  *
172  *
173  *
174  *
175  *
176  *
177  *
178  *
179  *
180  *
181  *
182  *
183  *
184  *
185  *
186  *
187  *
188  *
189  *
190  *
191  *
192  *
193  *
194  *
195  *
196  *
197  *
198  *
199  *
200  *
201  *
202  *
203  *
204  *
205  *
206  *
207  *
208  *
209  *
210  *
211  *
212  *
213  *
214  *
215  *
216  *
217  *
218  *
219  *
220  *
221  *
222  *
223  *
224  *
225  *
226  *
227  *
228  *
229  *
230  *
231  *
232  *
233  *
234  *
235  *
236  *
237  *
238  *
239  *
240  *
241  *
242  *
243  *
244  *
245  *
246  *
247  *
248  *
249  *
250  *
251  *
252  *
253  *
254  *
255  *
256  *
257  *
258  *
259  *
260  *
261  *
262  *
263  *
264  *
265  *
266  *
267  *
268  *
269  *
270  *
271  *
272  *
273  *
274  *
275  *
276  *
277  *
278  *
279  *
280  *
281  *
282  *
283  *
284  *
285  *
286  *
287  *
288  *
289  *
290  *
291  *
292  *
293  *
294  *
295  *
296  *
297  *
298  *
299  *
300  *
301  *
302  *
303  *
304  *
305  *
306  *
307  *
308  *
309  *
310  *
311  *
312  *
313  *
314  *
315  *
316  *
317  *
318  *
319  *
320  *
321  *
322  *
323  *
324  *
325  *
326  *
327  *
328  *
329  *
330  *
331  *
332  *
333  *
334  *
335  *
336  *
337  *
338  *
339  *
340  *
341  *
342  *
343  *
344  *
345  *
346  *
347  *
348  *
349  *
350  *
351  *
352  *
353  *
354  *
355  *
356  *
357  *
358  *
359  *
360  *
361  *
362  *
363  *
364  *
365  *
366  *
367  *
368  *
369  *
370  *
371  *
372  *
373  *
374  *
375  *
376  *
377  *
378  *
379  *
380  *
381  *
382  *
383  *
384  *
385  *
386  *
387  *
388  *
389  *
390  *
391  *
392  *
393  *
394  *
395  *
396  *
397  *
398  *
399  *
400  *
401  *
402  *
403  *
404  *
405  *
406  *
407  *
408  *
409  *
410  *
411  *
412  *
413  *
414  *
415  *
416  *
417  *
418  *
419  *
420  *
421  *
422  *
423  *
424  *
425  *
426  *
427  *
428  *
429  *
430  *
431  *
432  *
433  *
434  *
435  *
436  *
437  *
438  *
439  *
440  *
441  *
442  *
443  *
444  *
445  *
446  *
447  *
448  *
449  *
450  *
451  *
452  *
453  *
454  *
455  *
456  *
457  *
458  *
459  *
460  *
461  *
462  *
463  *
464  *
465  *
466  *
467  *
468  *
469  *
470  *
471  *
472  *
473  *
474  *
475  *
476  *
477  *
478  *
479  *
480  *
481  *
482  *
483  *
484  *
485  *
486  *
487  *
488  *
489  *
490  *
491  *
492  *
493  *
494  *
495  *
496  *
497  *
498  *
499  *
500  *
501  *
502  *
503  *
504  *
505  *
506  *
507  *
508  *
509  *
510  *
511  *
512  *
513  *
514  *
515  *
516  *
517  *
518  *
519  *
520  *
521  *
522  *
523  *
524  *
525  *
526  *
527  *
528  *
529  *
530  *
531  *
532  *
533  *
534  *
535  *
536  *
537  *
538  *
539  *
540  *
541  *
542  *
543  *
544  *
545  *
546  *
547  *
548  *
549  *
550  *
551  *
552  *
553  *
554  *
555  *
556  *
557  *
558  *
559  *
560  *
561  *
562  *
563  *
564  *
565  *
566  *
567  *
568  *
569  *
570  *
571  *
572  *
573  *
574  *
575  *
576  *
577  *
578  *
579  *
580  *
581  *
582  *
583  *
584  *
585  *
586  *
587  *
588  *
589  *
590  *
591  *
592  *
593  *
594  *
595  *
596  *
597  *
598  *
599  *
600  *
601  *
602  *
603  *
604  *
605  *
606  *
607  *
608  *
609  *
610  *
611  *
612  *
613  *
614  *
615  *
616  *
617  *
618  *
619  *
620  *
621  *
622  *
623  *
624  *
625  *
626  *
627  *
628  *
629  *
630  *
631  *
632  *
633  *
634  *
635  *
636  *
637  *
638  *
639  *
640  *
641  *
642  *
643  *
644  *
645  *
646  *
647  *
648  *
649  *
650  *
651  *
652  *
653  *
654  *
655  *
656  *
657  *
658  *
659  *
660  *
661  *
662  *
663  *
664  *
665  *
666  *
667  *
668  *
669  *
670  *
671  *
672  *
673  *
674  *
675  *
676  *
677  *
678  *
679  *
680  *
681  *
682  *
683  *
684  *
685  *
686  *
687  *
688  *
689  *
690  *
691  *
692  *
693  *
694  *
695  *
696  *
697  *
698  *
699  *
700  *
701  *
702  *
703  *
704  *
705  *
706  *
707  *
708  *
709  *
710  *
711  *
712  *
713  *
714  *
715  *
716  *
717  *
718  *
719  *
720  *
721  *
722  *
723  *
724  *
725  *
726  *
727  *
728  *
729  *
730  *
731  *
732  *
733  *
734  *
735  *
736  *
737  *
738  *
739  *
740  *
741  *
742  *
743  *
744  *
745  *
746  *
747  *
748  *
749  *
750  *
751  *
752  *
753  *
754  *
755  *
756  *
757  *
758  *
759  *
760  *
761  *
762  *
763  *
764  *
765  *
766  *
767  *
768  *
769  *
770  *
771  *
772  *
773  *
774  *
775  *
776  *
777  *
778  *
779  *
780  *
781  *
782  *
783  *
784  *
785  *
786  *
787  *
788  *
789  *
790  *
791  *
792  *
793  *
794  *
795  *
796  *
797  *
798  *
799  *
800  *
801  *
802  *
803  *
804  *
805  *
806  *
807  *
808  *
809  *
810  *
811  *
812  *
813  *
814  *
815  *
816  *
817  *
818  *
819  *
820  *
821  *
822  *
823  *
824  *
825  *
826  *
827  *
828  *
829  *
830  *
831  *
832  *
833  *
834  *
835  *
836  *
837  *
838  *
839  *
840  *
841  *
842  *
843  *
844  *
845  *
846  *
847  *
848  *
849  *
850  *
851  *
852  *
853  *
854  *
855  *
856  *
857  *
858  *
859  *
860  *
861  *
862  *
863  *
864  *
865  *
866  *
867  *
868  *
869  *
870  *
871  *
872  *
873  *
874  *
875  *
876  *
877  *
878  *
879  *
880  *
881  *
882  *
883  *
884  *
885  *
886  *
887  *
888  *
889  *
890  *
891  *
892  *
893  *
894  *
895  *
896  *
897  *
898  *
899  *
900  *
901  *
902  *
903  *
904  *
905  *
906  *
907  *
908  *
909  *
910  *
911  *
912  *
913  *
914  *
915  *
916  *
917  *
918  *
919  *
920  *
921  *
922  *
923  *
924  *
925  *
926  *
927  *
928  *
929  *
930  *
931  *
932  *
933  *
934  *
935  *
936  *
937  *
938  *
939  *
940  *
941  *
942  *
943  *
944  *
945  *
946  *
947  *
948  *
949  *
950  *
951  *
952  *
953  *
954  *
955  *
956  *
957  *
958  *
959  *
960  *
961  *
962  *
963  *
964  *
965  *
966  *
967  *
968  *
969  *
970  *
971  *
972  *
973  *
974  *
975  *
976  *
977  *
978  *
979  *
980  *
981  *
982  *
983  *
984  *
985  *
986  *
987  *
988  *
989  *
990  *
991  *
992  *
993  *
994  *
995  *
996  *
997  *
998  *
999  *
1000  *

```

(注) PC-Technow vol1 P.24 ©システムソフト

```
0 CLEAR,%H9FF:CLS:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1,COLOR 7
0 FOR I=%H9800 TO %H9100:POKE I,0:NEXT:RESTORE
0 AD=%H9200
0 READ DS:IF DS="END" THEN 100
```

リスト3 グラフィックデータの作成とセーブ

JUST 2

[illegible]

29

リヌト縛く





# マシン語の 入力,セーブ ロードのしかた



マシン語の入力、セーブ、ロードの方法を説明するために、つぎの記号を使います。

XXXX : 16進法 4 けたのマシン語の先頭番地

YYYY : 16進法 4 けたのマシン語の終了番地

JJJJ : 16進法 4 けたのマシン語の入口番地

~~~~~ : 入力する部分

☐ : リターンキー

\* : PC-8001, 8001mkII のモニタープロンプト

h] : PC-8801, 8801mkII のモニターのプロンプト

## PC-8001, 8001mkII の場合

### ①マシン語の入力方法

①BASIC命令で、MON☐を入力する。

②モニターに入り、\*が表示されるので、

\*SXXXX☐

と入力する。

XXXX FF-■の形の表示が出るので、1バイト (16進数 2 けた) ずつ入力します。

③入力をミスしたときは、DELキーをおすと、表示が変わって、1 番地前にもどるので、再入力できます。

入力を終了するには、☐のみ入力します。

④入力を終わって、チェックするため、入力したマシン語を表示させる (ダンプをとる) には、

\*DXXXX, YYYY☐

と入力します。表示を一時停止させるには、ESC キーをおし、再開するときも ESC キーをおします。

STOP キーをおすと中断されます。

### ②マシン語のセーブ方法

①新しいカセットテープを準備します。

②\*WXXXX, YYYY ☐

と入力し、PLAY、REC ボタンをおすと、セーブが始まります。

③セーブが終了したら、カセットを巻きもどします。

④BASICの命令待ちに復帰するには、CTRL キーと Ⓚ キーを同時におします。

## ③マシン語のロード方法

①マシン語の記録されたカセットを準備します。

②BASIC命令で、MON $\square$ と入力します。

③モニターに入り、\*が表示されるので、

\*L $\square$

と入力し、PLAYボタンをおすと、自動的にロードが行われます。

④ロード後、マシン語プログラムを実行するためには、マシン語プログラムの入口番地にジャンプする命令を与える必要があります。

\*GJJJJ $\square$

# PC-8801, 8801mk II の場合

## ①マシン語の入力方法

①BASIC命令で、MON $\square$ を入力する。

②モニターに入り、h]が表示されるので、

h]SXXXX $\square$

と入力する。

XXXX FF- と表示されますので、マシン語を入力し、SPACEキーをおすと、つぎの番地に進みます。

③入力をミスしたときは、そのまま続けて正しい2けたを入力し、SPACEキーでOKです。入力を終了するためには、 $\square$ キーのみおします。

④入力を終わって、チェックするためには、ダンブコマンドか、エディットコマンドを使います。

(a)h]DXXXX, YYYY  $\square$  でメモリーダンブが出来ます。途中で一時停止させるには、CTRLキーとSキーを同時に押します。再開は、 $\square$ キーでOKです。中断するには、STOPキーをおします。

(b)h]EXXXXX $\square$  で、一画面分のメモリーダンブが表示されます。エディット(編集)モードですので、カーソルを好きな所に持って行って、画面上で修正ができます。ディスク版の場合は、さらに、ACORNキーとCORRECTの機能が使えます。エディットモードは、マシン語の入力に使うこともできます。ESCキーまたはSTOPキーで、エディットモードから抜け出されます。

## ②マシン語のセーブ方法

①新しいカセットを準備します。

②\*Wファイル名, XXXX, YYYY  $\square$  と入力し、PLAY RECボタンをおします。

③セーブが終わったら、カセットを巻きもどします。

④BASICの命令待ちに復帰するには、CTRLキーと固キーを同時に押します。

## ③マシン語のロード方法

①マシン語の記録されたカセットを準備します。

②BASIC命令で、MON $\square$ と入力します。

③モニターに入り、h]が表示されますので、

h]Rファイル名 $\square$

と入力し、PLAYボタンをおすと、自動的にロードが行われます。

④ロード後、マシン語プログラムを実行するためには、マシン語プログラムの入口番地にジャンプする命令を与える必要があります。

h]GJJJJ $\square$





---

別冊POPCOM

---

プログラムマガジンPCシリーズ用

---

\*イラスト／ツトム イサジ・岡崎忠彦

定価980円

---

昭和59年4月8日 初版発行

©小学館

発行人 相賀 徹夫

発行所 小学館

〒101 東京都千代田区一ツ橋2-3-1

TEL 製作(03)230-5331 販売(03)230-5737 振替／東京8-200

編集 株式会社 新企画社

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7

昭和第2ビル Tel(03)263-6940

印刷所 凸版印刷株式会社

---

\*本書掲載のプログラム及び記事の無断複製・転載を禁じます。

\*プログラムの内容等についてのお問い合わせは新企画社 (03)263-6940までお願いいたします。

製本には、じゅうぶん注意しておりますが、万一落丁・乱丁などの不良品がありましたらおとりかえいたします。

ISBN 4-09-104221-X C0376

# どうだ! まんがでマイコン、よくわかる。

ずらりそろった小学館のマイコン入門書。まんがでマスター、これ常識ネ。

「まんがでマイコン」ブームを全国に巻き起した張本人。キーボードの打ち方からプログラムテクニックまで、ズバリわかるゾ。30万部突破はダテじゃない、マイコン入門書決定版だ。キーボード実感ポスター付。

まんが版 こ・ん・に・ち・は **WE** ワザをマスター

## マイコン

作/すがやみつる 監修/渡辺 茂 東京大学名誉教授  
● 定価480円

マイコンもって知りたーい、熱望諸君に期待の一作。なんと上級BASICがわかる。自分でゲームプログラムが組める楽しいヤツだ。最新ゲーム紹介やゲームプログラム特集もある。マニアの秘密兵器ばっちりプレート付。

まんが版 こ・ん・に・ち・は **WE** ワザをマスター

## マイコン2

プログラム入門

作/すがやみつる 監修/渡辺 茂 東京大学名誉教授  
● 定価480円

3歩進んで2歩進む。ゲーム、グラフィックプログラム、マイコンテクニックの間違えやすいポイントをじっくりと徹底解説しちゃう。カンタンうれしいマイコン入門実用書だよ。

学習まんが ふしぎシリーズ 36

## おもしろマイコン

監修/川崎慎 電気通信科学館 ● 定価580円

新感覚マイコン月刊誌

**POP COM**

月刊ポプコム Popular Computer 定価480円

月刊ポプコム連載中に読者絶賛のお墨付。マイコンをなーんにも知らなかった主人公と同時進行しながら覚えていくから上達も早い。BASICが5日間でマスターできると大人気だよ。ショートプログラム11本のおまけ付。

POPCOM  
コミックス

マイコン体験まんが

監修/渡辺 茂  
日本マイコンクラブ会長  
東京大学名誉教授

## らくらくマイコン

作▼池田信一/画▼石原はるひ ● 定価880円

どこから見ても入門編。読んでしっかり基礎固め。マイコン食わず嫌いの諸君、おっかなびっくり少年におすすめの一作だ。やさしく、わかりやすくマイコンのABCを教えてあげるよ。

小学館入門百科シリーズ 134

マイコンコンピュータ入門

## ぼくのマイコン

著・鈴木敏・木村直樹 マイコンのお兄さん  
監修・青野敬吾 日本マイコンクラブ ● 定価480円

ぜーんぶ、好評発売中

ゲームプログラム毎月たっぷり。マイコン情報毎月新鮮。人気キャラクターも総出演でポプコム仲間急増中。



毎月18日ごろ発売 小学館

# 大人のパソコン新発売。

仕事の達人。遊びの達人。



会社でも、家庭でも、大人たちが自由に使える高性能パソコンPC-8801mkII。新登場です。

使いやすさで定評のある名機、PC-8801のグラフィック機能やワープロ機能、そして日本語処理機能などをさらに充実。

ミニフロッピーディスクドライブも本体に内蔵し、大人たちの期待に応える実力をものにしてます。

もちろん、すぐに使える市販のソフトウェアの数は、数千種類。

仕事も遊びも見事にこなすヤングアダルトにもっともふさわしい、洗練されたパソコンです。

- その日から、すぐに使える市販のソフトウェアが数千種類。ビジネスはもちろん、ホビー、ゲームなど思いのままです。
- 本体にミニフロッピーディスクドライブを内蔵、フロッピーディスクの使用で本格的にパソコンが利用できます。
- JIS第1水準漢字が使用できる。漢字ROMを標準実装。漢字かな混じり文による画面表示が可能で、
- 640×400ドットの高解像度を実現した、高度なグラフィック機能。文字表示とグラフィック表示を合成できる「重

合わせ機能」も内蔵しています。

- 実績あるNas BASICを搭載。PC-8801用に開発された数多くのソフトウェア資産をそのまま利用できます。
- 個人の仕事で真先に活躍する、個性豊かなワードプロセッサ用ソフトウェアが勢揃い。用途に合わせてお選びいただけます。
- 薄型軽量のステップ・スカルプチャータップのキーボードを採用、使いやすく仕事の能率を大幅に向上させます。

## NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801mkII

PC-8801mkII model 10…本体標準価格168,000円

PC-8801mkII model 20…本体標準価格225,000円

PC-8801mkII model 30…本体標準価格275,000円

(※ディスプレイは別売、model 10、20はオプションとしてミニFDDが本体内に2台まで実装できます。)

PC-2000シリーズ / 55,499円 PC-6001mkII #8 / 49,999円 PC-6600シリーズ / 55,499円 PC-8001mkII #8 / 55,499円 PC-8200シリーズ / 55,499円 PC-8800シリーズ / 55,499円 PC-8801mkII #8 / 55,499円 PC-1000シリーズ / 55,499円 PC-9801 / 55,499円 PC-9801 / 55,499円 N5200 モデル05

NECのパソコンファミリー

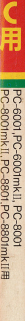


日本電気グループ NEC パソコンインフォメーションセンター  
〒108 東京都港区三田三丁目4-10 (明治生命三田ビル) ☎(03)452-8000 (代)



©1988 NEC CORPORATION

# 別冊『A』



PC-8001mkII, PC-8001mkII  
PC-8001mkII, PC-8001mkII

